Tot.358

上海《光环》制作人见面会亲历 · 直击2014索尼魅力赏

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



研究中心

邪恶深处

怪物猎人4G

特快专递

世界传说 梦幻同盟

前线狙击

龙之世纪 宗教审判

发售前特大号前瞻

任天堂全明星大乱斗 for Wii U

数码宝贝物语 网络侦探

攻略透解

日暮城狂欢

系统详解+主线攻略+成就指南

使命召唤 先进战争

老兵难度全成就/奖杯攻略+战役模式剧情

边境之地 前续

剧情流程攻略+奖杯/成就指南

2014.11B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录

UCG 2014索尼魅力赏 全记录

日暮城狂欢 游戏黄金眼

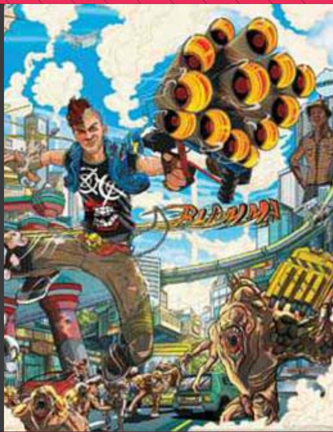
怪物猎人4G 游戏黄金眼

未知海域 伏击遭遇 粉丝同人短片

使命召唤 先进战争 真人宣传片

赠 Gamehalo高清光盘＋死或生5 最终版 精美海报


THROUGH
THE
MAELSTROM
FFXIV PATCH 2.2
混沌的漩涡
最终幻想 XIV
ONLINE
FINAL FANTASY
FF.SDO.COM
盛大游戏
SQUARE ENIX
了解更多官方咨询



TV GAME半月刊
2014.11B
总第358期

COVER STAFF
封面用图：日暮城狂欢
封面设计：anubis
©2014 Insomniac Games, Inc.



蓝色倩影——直击2014索尼魅力赏





日暮城狂欢



怪物猎人4G

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 焦点
4 进击最前线
6 游戏情报站
10 热点追踪
13 黄金眼
14 排行榜
前线狙击
16 任天堂全明星大乱斗 for Wii U
19 数码宝贝物语 网络侦探
22 龙之世纪 宗教审判

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
33 使命召唤 先进战争
44 边境之地 前续
58 日暮城狂欢
研究中心
71 邪恶深处
76 怪物猎人4G
特快专递
96 世界传说 梦幻同盟
98 3DS应援团
100 Xbox Style
102 成就奖杯堂

游戏文化 GAMES CULTURE

104 指尖方圆
107 乐游体育

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：吴君剑

编　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年11月16日
定　　价：人民币14.00元

文 大汉 美编 anubis

蓝色倩影

——直击 2014 索尼魅力赏



自国行 Xbox One 在今年 9 月顺利登陆大陆市场以后，国行主机成为了大陆玩家们的一个焦点话题。Xbox One 自然是话题中的关键词，但是除此之外，他的老对手 PS4 国行版的消息同样成为了玩家们的谈资。10 月中旬，UCG 收到了来自索尼中国的邀请，前去参加“索尼魅力赏”的活动。这是索尼中国首次邀请游戏媒体参加该活动，同时也让许多人事先猜测的 PS4 国行版消息又得到了进一步的应证。那么在这次盛会中是否能够让我们看到“那个”消息呢，在此我们将为读者们一一道来。

毫无“PS”痕迹?

10 月 24 日 ,UCG 小编们赶着最早的一班飞机抵沪。风风火火的一行在酒店下榻稍事休息后便在活动开始前赶到了位于上海新天地太平湖公园的活动会场。

今年的“索尼魅力赏”是第二次举办，在去年的活动上，当年度索尼的新品纷纷亮相。由于索尼产品线所涉及的领域十分宽广，横跨 IT、家电、摄影器材、艺术等领域，因此到场出席的嘉宾和媒体也都来自各个不同的领域。今年的索尼魅力赏邀请到的嘉宾依然是天各一方，但惟一不同的是，今年的媒体阵营中加入了游戏行业的各大媒体，这也预示着国行 PS4 主机的消息很有可能将从官方口中正式宣布。

索尼魅力赏的现场布置成一个圆拱形会馆，虽然不算很大，但是井然有序的分布却带着几分优雅。会场的最外围陈列着索尼的电视机系列，主打曲面成像的 4K 高清电视机是今年 Bravia 阵营的新武器，而支持 4K 和 60 帧画质的播放器也是受到了不少人的围观。会场的大荧幕前滚动播放着索尼的最新广告，在荧幕前的圆形展示区中，则是与四周 IT 产品有些格格不入的服装饰品展示。这也解释了之前看到不少的时尚界人士参加本次会展的缘由。

环顾一圈，我们似乎没有看到 PS 系列主机，就在我们开始怀疑这次的魅力赏难道真的“毫无‘PS’痕迹”的时候，记者招待会正式开始了。我们带着疑问走入被在场媒体视为“神秘区域”的黑幕布之后。





索尼魅力赏、魅力全开!

索尼的发布会依然是全英文演说，在场的媒体代表均配备了同声传译设备。在与会媒体就坐不久后，发布会正式开始。索尼全球总裁兼 CEO 平井一夫微笑登台，同时用流利的英语进行了基调演讲。平井先生演讲的主题是“感动”，他谈到在日常生活中，他曾不止一次的被工作中充满想象力和激情的氛围所感动，因此他也希望将这种感动通过索尼的产品传达给消费者。这也是索尼今后产品走向的夙愿。不过相较于这番话，可能在座的媒体更加钦佩的是平井先生毫无日语口音的演讲水准。身边的同行们几乎都摘下了耳机，倾听着他的英语演说，同时感叹着这位商业领袖的台风和气场。

索尼中国地区总裁栗田伸树先生在平井后登台亮相，向我们汇报了索尼在今年的方针策略。索尼在中国依然将持续秉持着以年轻人为主导的高端产品路线，在以电视机、手机、相机为主要进攻路线的基础上，进一步将索尼娱乐产业的内容导入，从而达成索尼品牌在中国的整合。发布会期间索尼音乐旗下歌手金贵晟的现场表演以及模特们的 IT 产品走秀也让我们领略到了一个“不一样”的索尼。

不过，发布会固然有趣，但是迟迟见不到主机游戏的消息让在场的不少游戏媒体嘉宾有些着急。而就在这个时候，平井先生再次登台，表示目前索尼在中国已经充分的展开了产品线，但是他坦言希望还有一款产品能够踏入中国的领土——游戏主机。

接下来，我们听到了整个发布会中最激烈的欢呼声。

SCE 全球总裁安德鲁·豪斯先生登台，简单了介绍了下 PS4 的概况后，他终于面对全场观众宣布了那个振奋人心的消息——PS4 国行版将在不久的将来与各位见面。这将是国行 Xbox One 后大陆主机游戏的沉重而有力的另一步脚印。

虽然在这个消息的背后，我们也能明白，关于国行的售价、规格、锁区等等细节问题在短时间还无法明朗。但是旗号已有，相信不久之后新的情报会进一步浮出水面。





对话SCE中国战略部部长

发布会结束不久，UCG 一行便马上赶向了索尼中国的上海分公司。因为接下来等着我们的，将是一场与 SCE 中国战略部部长——添田武人先生的对话。这位来自日本的领袖级人物将决定国行 PS4 的发展命脉，同时也肩负着今后 PS 系列主机在中国的兴衰。



添田武人
TAKEHITO SOEDA

日本籍，自幼在中国长大。北京大学文学院毕业，中文水平与本地人无异，英文也十分流利。先后在戴尔、百度、以及日本手游大厂 GREED 任职。目前任 SCE 中国战略部部长，主要担负 PS4 在华的各项业务。

索尼的采访并没有显得十分正式，过程都是在十分轻松愉快的氛围中完成。善于沟通的添田武人先生面对多方记者的提问都是对答如流，并且字里行间不失谨慎和稳重。下面我们整理了一部分关于国行 PS4 玩家们最为关注的问答，想了解完整版的读者可以参看本期附送的 GameHalo。

Q：PSN 服务器在国内的架设进度怎样？

A：我们准备对国内进行提供服务中，会尽量把我们发现的这一些（网速）问题解决好。是否能够完全解决，比如说像国外一样的下载速度等等，我们自己能够解决的部分，尽可能自己来解决。有一些是属于基础设施的问题，比如宽带一些带域上的问题是我们自己做不到的事情。所以我们尽量把自己能够做到的这部分解决好。

Q：港版主机能否同样享受到与国行主机一样的售后服务？

A：关于售后服务，在国内有一个对售后服务的基本要求，在具体的要求范围内我们会做到自己能够做到的所有事情。但是有一些产品是不包含在服务范围内的内容，对于商家而言是没有具体的义务来执行的。所以国内的这些产品我们肯定会按照国内的一些三包的原则去做，但是对于（国内）以外的产品，还得看我们的服务网络搭建和国家的一些具体要求，能够做到怎样的程度，就力求做到那个程度。

Q：国行 PS4 是否会锁区？

A：很多的事情是我们自己可控的，有一些事情使我们不可控的。我们能够做到的，就是在我们可控的范围内，尽可能让全球用户都享受到公平的服务。

Q：PS 掌机系列是否也会随着 PS4 的进入而展开国内的发行？

A：这方面基本的准备实际上我们都已经在部署了。PS 平台上最典型的一点是它不仅仅有放在客厅的主机，同时还有 PSV 可以和 PS4 联接，这就是 PSV 平台能够给用户提供的一个新的价值。这点上我们认为国内玩家也一会有这样的需求，所以我们也是非常期望能够提供这样一个平台的服务。

Q：国行 PS4 的市场定位如何？

A：如果要用一句话，去形容我们产品的市场定位的话，就是"For the players"。我们这款产品不是家庭娱乐中心（笑）。

Q：水货主机的玩家属于国行 PS4 团队的目标消费者么？

A：只要是 PS 的玩家，对于我们而言都是同样的。我们没有任何的想法或者是措施去保护或者只支持这一部分的客户，而对于其他的客户置之不理。这是我们绝对不愿意做的。只要是拥有 PS4 产品的玩家，都是我们的服务对象。

Q：有多少游戏能够过批准？

A：决定过审游戏的数量是我们自己能力以外的事情，我们会把自己能力以内的事情做到极限。所以目前我们希望给国内市场投递的信息是，承诺多少，做多少。做不到的事情，不会承诺。这样的话才能对玩家和市场有个交代。

Q：对于中国的独立游戏，Playstation 平台是否会有特殊的扶植政策？

A：（全球）每个市场都觉得自己是独特的，每个地方都需要一些特殊的支持。我们的做法可以这样去形容，对于每个国家提供的（支持）是有具体条件，我们要做一些具体的调整。但是全球的视野看，我们是一个具有共性的品牌。所以，我们给国外的开发商提供怎么样的条件，理所当然地也给中国的开发商提供同样的条件。所以尽量地不做很多加减的动作，这样的话才能有一个平衡性。因为也确实会遇到这么样的问题，比如我开发了这个游戏，可能刚开始并不是为中国市场，可能是英国或者日本的市场。但是开发商本体是在国内，所以如果获得的条件跟国外不一样，这个平衡性就会破坏。所以我们的想法是，无论开发者所处是那个国家，其获得的条件基本上都要保持平衡。



新战场or共斗？

随着"游戏机禁令"的解除，国外游戏主机进入中国已经成为必然，然而对于微软和索尼这两个主机游戏机的老冤家而言，刚为他们敞开大门的大陆市场即将成为双方的新战场。

微软，财大气粗。在"游戏机禁令"解除不久后便迅速作出了反应，成功的在上海自贸区获得了第一张营业牌照。可见其背后付出了多少的精力，诚意与市场敏锐也值得钦佩。而在市场策略方面，微软的 Xbox One 无论是从品牌包装、对外接待、信息输出或者是主机内部的服务建设，都无不带着与生俱来的洋气，多样化的功能、多层次的市场定位加之实在是算不上亲民的售价，让人多少窥探出这位美国伙伴的血统和脾气。

相对的，索尼中国则表现得更加内敛，他们有更明确的市场目标——"For the players"这一句话相信能够让主机玩家们内心愉悦。然而这也意味着对于 PS4 而言，中国大陆市场的开拓将更加艰难。相对于微软 Xbox One 的高调，索尼的策略比较谨慎，低调的言行以及"尽力而为"的行事态度，让我们看到曾经在 PS2 时代落马的巨人在如今面对大陆市场时的步步为营。

两方势力在国际市场中的竞争纵然已经日趋白热化，但是双方都明白，对于中国市场，他们都是开荒者。在与 Xbox One 中国事业部总经理谢恩伟先生的谈话中谈到了关于 Xbox One 大陆市场的开拓问题，他本人很积极地表示愿意 Xbox One 能够与 PS4 一起担任这个"开荒者"的角色。而在与添田武人先生的餐间谈话中，这样的观点同样也被肯定。毕竟在国外，成熟的市场机制和管理系统已经存在，而在大陆市场中，审核制度的底线还需要摸索、服务的网络还在建立，这一切都与政策、市场紧密相连。因此索尼与微软在中国仍然还会一起做着主机游戏的"蛋糕"。这的确是新的战场，但是需要的不仅是竞争，还有共斗。而对于我们玩家而言，少一点争执，多一点思考和理解，恐怕才算是对这个行业所作出的贡献。



进击最前线

本期的进击最前线虽然没有让人激动的大作公布，但还是有不少惊喜的，特别是在不久前任天堂直面会上公布的几款作品，更是让编辑部内的任饭们狂喜乱舞，《罗罗娜的工作室》登陆 3DS 也是让众人大跌眼镜。同时 PSV 也有两款经典的移植游戏公布，一起来看看下面的详细内容吧！

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽



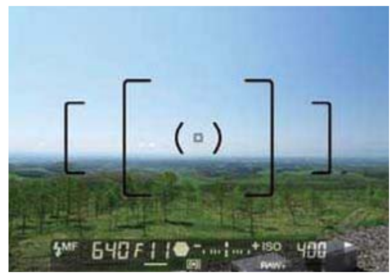


风雨来记3

风雨来记3

●简介

《风雨来记》系列”是自 2001 年起登陆 PS2 平台的一款旅行 AVG。该系列以其超高的自由度、与女主角的相遇离别，以及描绘日本的美景作为卖点，吸引了不少玩家。如今这款“文艺范儿”系列的新作将登陆 PSV 平台。与系列初代相似，本作依然采用了北海道作为主要场景，玩家将通过游戏中的导航系统，周游北海道，探索新的观光地点以及隐藏的游览胜迹，并且与形形色色的人相遇。同时游戏还需要玩家在游戏中拍照记录，以此来扩大探索区域。总的来说，是一款十分治愈的游戏，适合喜欢观光旅游并且有一定日语水平的玩家。【文：大汉】



- ●机　种：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：日本一
- ●发售日：2015 年 2 月 19 日

●亮点细数

“治愈风”的游戏体验

北海道无边的美景

失落的英雄 2

Lost Heroes 2

●简介

本作是那款同时让《假面骑士》、《奥特曼》以及《高达》这三个系列的角色一起登台的角色扮演游戏《失落的英雄》续作。与前作相同，本作依然采用迷宫探索模式。利用 3D 机能能够很好地展现迷宫探索感。本作战斗系统中新追加了“Rush”系统，通过积攒“Rush”槽，能够使角色在该回合内能力大幅提升，绝对是 BOSS 战的利器。不过要注意的是敌人也同样可以使用“Rush”。游戏人物方面，新追加了银河奥特曼、赛罗奥特曼、独角兽高达，以及假面骑士 Wizard 和假面骑士 Black RX，都是颇具人气的角色，喜欢该系列的玩家可别错过了。【文：大汉】



- ●机　种：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：2015 年 2 月 5 日

●亮点细数

人气英雄齐聚一堂

“关公战秦琼”的桥段值得期待





前线短讯息

01《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》闪电宣布，将于 2015 年春季发售。本作是 N64 版同名作品的高清复刻版。除了画面以外，本作也针对 3DS 在玩法上进行了改进。另外，游戏还将发售特别收藏版，附赠游戏金属盒包装、梅祖拉面具的徽章、游戏海报和艺术绘本。

02《罗罗娜的工作室》（暂名）宣布将登陆 3DS，本作是系列 PS3 作品《罗罗娜的工作室 艾兰德的炼金术士》的复刻版，最大的不同是游戏人物瞬间都变成了萌到不行的二头身，游戏画面也与前作完全不同。

03《皇牌空战 3D 纵横火网 加强版》登陆，本作是 2012 年在同平台发售的《皇牌空战 3D 纵横火网》的资料片，值得一提的是本作将附带任天堂游戏人物主题的飞机涂装。







04 PS4 首发游戏《光电战机》（Resogun）确定将在不久的将来登陆 PSV 平台，并交由之前担任过 PSV 版《死亡国度》移植工作的 Climax 工作室负责。





原始虐杀 灭绝

Primal Carnage: Extinction



●简介

2013 年 3 月 PS 官方曾公布过一款名为《原始虐杀 新纪元》（Primal Carnage：Genesis）的主视点射击游戏，但随着开发进度的不断推进扩大（甚至还采用了最新的虚幻 4 引擎开发），制作方 Lukewarm Media 发现该项目过于庞大，已完全超出预期，于是在当年夏天即宣告暂停开发。之后，擅长网络和互动的 Circle 5 工作室接手该项目，并与《原始虐杀》初代开发组 Pub Games 联手打造出了这款《原始虐杀灭绝》。与强调单机的原版不同，本作主打多人联机要素，配合紧张刺激的战斗，玩家们将会在多样的环境中与各种凶残的史前巨兽进行厮杀！游戏还有丰富的职业系统，想必玩家间合理的职业分配以及熟练的配合将会成为这场虐杀游戏的重中之重吧。

【文：梦叶】







- ●机　种：PS4
- ●类　型：主视角射击
- ●发行商：Circle 5
- ●发售日：2015 年春

●亮点细数

侏罗纪般的世界观

喜闻乐见的屠杀恐龙

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

10.27 微软正式宣布11月2日起美国地区Xbox One售价将下调50美元。

10.29 任天堂宣布其第二财季终于扭亏为盈，实现了2.15亿日元的运营利润。

10.29 《光环 士官长合集》国行版首发，在上海环球金融中心举办了盛大的首发典礼。

10.30 微软宣布完成了最后一轮3000人的全球大裁员，Xbox娱乐部被正式裁撤，位于中国深圳的Xbox游戏机研发部被全部解散。

10.30 任天堂公布了首款QOL系列健康硬件产品——睡眠侦测器。

11.06 任天堂举办网络直面会，公布了3DS《塞尔达传说 梅祖拉的假面3D》等多款大作情报。

新闻短波

INFO

《托尼·霍克滑板》新作

托尼·霍克本人日前在其推特上透露，目前正在与动视暴雪合作开发《托尼·霍克滑板》家用机新作，将于2015年发售。



TOPIC 微软发动年末强攻！XOne降价50美元！

10月27日，微软正式宣布11月2日起美国地区的Xbox One售价下调50美元，标志着Xbox One的年末反击战正式打响。调价之后，捆绑Kinect的套装售价450美元，普通版售价350美元，各种Xbox One同捆套装也将同步降价50美元。在这次降价之后，不带Kinect的普通版Xbox One比PS4便宜50美元。

微软表示，这次降价是所谓的限时促销，此价格仅在2015年1月3日之前有效。

微软XBOX部门高管Aaron Greenberg说："我们有最好的游戏，以及独占的新IP，我们的前景一片光明。"



TOPIC 任天堂扭亏为盈，Wii U销量回暖

已经连续三年亏损的任天堂，最近终于交出了一份令人满意的财报。

任天堂宣布，第二财季(7-9月)的运营利润为2.15亿日元，而去年同期则亏损180亿日元。此前分析家们估计的平均值是该财季净亏损37亿日元。任天堂重申其全年运营利润目标为400亿日元。分析人士认为，任天堂业绩超预期的重要原因是日元兑美元的汇率持续下跌，作为一家出口型公司，任天堂从中获得了可观的汇兑收益。



已经上市两年的Wii U，目前累计销量已经超过729万台，虽然比起早已经突破1000万台的PS4有明显差距，但仍然高于Xbox One，不过这主要是因为其早一年上市。

随着多款大作的发售，Wii U的销售有所提升。第二财季Wii U销售了110万台，而去年同期为46万台。但是目前Wii U仍然面临严峻挑战。Wii在发售两年后销量就已经超过3400万台，而Wii U与之仍有较大差距。

软件方面，目前Wii U的软件累计出货量4100万套，其中上季度最畅销的《马里奥赛车8》首月销售了近300万套。

3DS方面已经进入了饱和期，目前销量开始放缓，其累计销量已达4540万台，游戏累计出货1亿8600万套。相比之下，NDS在同时期累计销量超过7700万台。

Capcom大作欠奉，业绩急降

10月29日，Capcom公布了今年上半财年的财报，这半年时间，Capcom总销售额为259亿日元，比去年同期大幅下降了51.3%。净利润为29亿日元，同样大跌39.9%。

收入大跌的主要原因是上半财年缺乏大作，而去年同期有《怪物猎人4》这个主力。Capcom的数字业务表现更差，收入为135亿日元，同比降低了64.1%。

展望下半财年，Capcom仍然缺乏主力大作，几款主要游戏如《深忆历险》、《生化危机 启示录2》都不具备过硬的销量保障。

TOPIC

微软完成大裁员，XBOX娱乐部解散



微软于10月30日宣布其刚刚裁减了3000个职位，从而完成了今年7月公布的裁员1.8万人的计划。此次裁员完成后，微软全球还有约11万名员工。

在宣布完成裁员的同时，微软确认已关闭Xbox娱乐（XES）部门，两个主要部门负责人Nancy Tellem和Jordan Levin已离职。此外还有传闻称XBOX营销部门员工可能也会被裁撤，不过目前尚未确定。

XES主要负责为Xbox One制作独家电视节目，包括电视剧版《光环 夜幕降临》以及斯皮尔伯格的电视剧版《光环》。在XES关闭之后，《光环》电视剧版将会由343 Industries继续制作，Xbox One今后也将会继续提供独家影视内容。

EVENT

微软大裁员波及中国Xbox研发部

10月30日，微软的3000人全球大裁员也波及到了中国，而且是与Xbox事业相关——当日位于深圳市南山科技园的微软亚洲硬件中心Xbox游戏机研发部突遭全员解雇！

此次被突然解聘的有80名员工，其中多数对解聘的补偿方案不满，因此未正式签解聘合同。据爆料员工透露，此次裁员没有任何征兆，被解聘当天大家还在正常上班，9时30分公司召开部门内部会议，美国总部的Xbox部门副总裁和总经理到会，在会上突然宣布：出于业务考虑，现在公司决定关掉Xbox研发部，将该项目转回美国。“整个会议也就是半小时”，“之前没有任何通知”，“之后就是HR（指负责人力资源的工作人员）和员工一一谈条件”。

在南山科技园的Xbox研发部80余人中，有十几位来自港台地区和新加坡、马来西亚等地的外籍员工，还有约五六十名是第三方劳务公司派遣合同工。他们在遭解聘的前一天晚上还在加班，第二天上班就发现门卡无法使用，当天下午他们的门卡就被收回。

据悉，微软的南山科技园亚洲硬件中心成立于2005年，2007年搬入清华同方信息港，下设三个部门：Xbox游戏机研发部、微软Surface平板电脑研发部和生产制造部。最初该中心只有4人，之后逐步扩张，Surface研发部达到了八九十人的规模，生产制造部有一两百人。今年以来，这三个部门一直在陆续裁员，其中生产制造部门裁员最多。

据爆料员工透露，微软开出的解聘补偿条件是按深圳在岗职工月平均工资3倍补偿，如果现在立刻签解聘合同，还可多获得1个月补偿。如果不签，微软公司法律部工作人员会和员工直接谈判，依照国内相关法律解决。由于Xbox研发部很多员工的月薪都在2万元以上，而深圳在岗职工平均月薪为5128元，按此标准的三倍还不够他们一个月的工资，而过去很多IT业外企裁员时都是按员工实际工资的倍数赔偿，因此对于微软的这种补偿方案“大家都不同意，也没签合同”。



GEAR

PS4累计销售1350万台



索尼宣布，PS4截止于9月底的第二财季销量为330万台，目前PS4的累计销量已经达到1350万台。PS Plus的会员数量已经超过790万人。

第二财季属于传统的夏日淡季，但PS4的销售情况仍然十分喜人，已连续多次打破索尼的销量预期。该季度索尼游戏与网络服务部门营业收入为3095亿日元，实现盈利218亿日元，去年同期为亏损42亿日元。但这仍不足以弥补索尼集团的巨额赤字，该季度索尼共亏损856亿日元，不过这已经比投资者们预计的情况好得多。

新闻短波

INFO

《宿命》续作开发中

动视暴雪日前宣布，《宿命》注册用户数已超过950万，玩家平均每人每天在该作身上花费3个小时以上。迄今为止动视暴雪从未公开本作的实际销量。不过动视暴雪发行部CEO Eric Hirshberg表示续作已经在开发中。

Oculus Rift数月内上市

Oculus VR首席执行官Brendan Iribe日前在都柏林2014网络峰会上表示，Oculus Rift零售版距离发售“只有几个月时间”，其售价预计在200-400美元之间。Iribe表示目前面临的一个重大挑战是要设计一个可靠的操作设备，传统手柄、鼠标、键盘都不适合VR的操作。



SE利润翻番

Square Enix宣布，由于多款手游收入理想，上半财年实现了57亿日元的净利润，比去年同期增长了一倍不止。其营业收入也大幅增长到了731亿日元。

《战国无双》动画化

Koei Tecmo确认《战国无双》动画版将于2015年1月播出，为庆祝系列十周年之作。



GAME

《BF》全面延期，《星球大战》明年接档

EA 日前宣布，原定为年末主力大作的《BF HL》将会延期到明年 3 月发售。而计划中的《BF5》更是要到 2016 年秋季之后才会发售。EA 表示不打算将《BF》变成一个每年一作的游戏系列。

虽然明年秋季将没有《BF》，但该系列开发商 DICE 将为我们带来《星球大战 战争前线》。本作是一款 FPS 游戏，将会在 2015 年春季公布详情。

之所以将《星球大战 战争前线》锁定在 2015 年秋冬季节发售，主要目的自然是为了搭乘电影《星球大战 7》的顺风车，该片将于 2015 年 12 月 18 日上映。除了本作之外，《死亡空间》开发团队 Visceral 也在开发一款《星球大战》新作，由《未知海域》的创意总监 Amy Hennig 撰写剧本。据称该作将会采用开放世界。



《生化奇兵》制作人开发VR新作

《生化奇兵》制作人 Ken Levine 离职后，与其旧班底共同成立了独立游戏工作室 Day For Night Games，目前该公司正通过 Kickstarter 网络众筹的方式为新作《黑手套(Black Glove)》筹集资金，达到 55 万美元的目标金额，游戏项目就会正式成立。

《黑手套》将会对应 Oculus Rift 和索尼的“墨菲斯计划”，游戏本身会有强烈的代入感以及丰富的剧情。不过该作目前筹到的金额不到 20 万美元，Ken Levine 为此发起了“拯救黑手套”的倡议。



《DQ 英雄传 暗龙与世界树之城》发售日

Square Enix 日前确认，日本地区最受关注的 PS4/PS3 大作《DQ 英雄传 暗龙与世界树之城》将于 2015 年 2 月 26 日发售，PS4 版定价 7800 日元，帧率将达到 60fps；PS3 版定价 6800 日元，帧率将达 30fps。初回版将会赠送《勇者斗恶龙 III》的主角服装。本作将会打破系列无配音的传统，并启用超豪华的声优阵容。



备受关注的金属史莱姆限定版 PS4 将于 12 月 11 日率先发售，定价为 49980 日元。购买该主机可以提前一天下载《DQ 英雄传 暗龙与世界树之城》。

《看门狗》出货900万套，育碧盈利大增

育碧上半年的主力大作《看门狗》，目前累计出货量已经突破 900 万套，其中三分之二的销量来自 Xbox One、PS4 和 PC 版。该作的 Wii U 版将于 11 月 18 日发售。

截至 9 月 30 日的上半财年，育碧销售收入为 4.8 亿欧元，比去年同期增长 65.1%。期内净利润 1710 万欧元，去年同期亏损 6210 万欧元。另外育碧确认 2012 年发售的《孤岛惊魂 3》累计已出货 1000 万套，预计《孤岛惊魂 4》第一年将销售 600 万套。《飚酷车神》预计将销售 200 万套。

EVENT

《GTA》缺席，Take-Two收入暴跌

Take-Two 近日发布了截至 9 月 30 日的季度财报，比起去年同期销售额大幅下降。该季度 Take-Two 净收入为 1 亿 3540 万美元，而去年同期因为《横行霸道 V》发售，季度销售额高达 12.7 亿美元。Take-Two 同期也从净盈利 3.3 亿美元转为亏损 3540 万美元。

《横行霸道 V》虽然已经发售了一年多，但仍然是上季度 Take-Two 的销售主力，此外还有《NBA 2K14》、《边境之地 2》、《WWE 2K14》等游戏也十分热销。

Take-Two 在资本市场上有一些意外收获。上个季度由于游戏点播网站 Twitch 以 9.7 亿美元卖给了亚马逊，作为原股东之一的 Take-Two 从中获利 2200 万美元。

展望本季度，由于《横行霸道 V》PS4/Xbox One 版本的发售，Take-Two 的业绩将得到极大的改善。



GAME 任天堂线上直播会公开明春大批新作





任天堂于11月6日举办了Nintendo Direct线上直播会，公开了3DS和Wii U的大批新作信息，其中最受关注的是3DS版《塞尔达传说 梅祖拉的假面3D》以及《异度之刃X》。

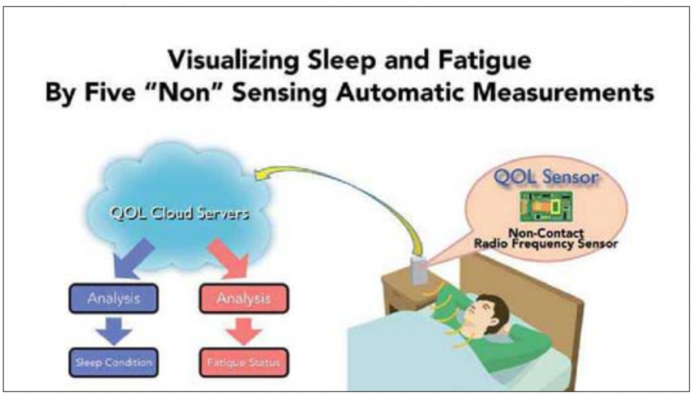
《塞尔达传说 梅祖拉的假面》是N64时代的名作，此次的3DS复刻版确定将于2015年春季发售，同日将推出豪华限定版。本作的世界观与《时之笛》相通，林克要不断穿梭时空，拯救将在3天后灭亡的世界。林克可通过戴上面具变为不同的身分。

备受关注的Wii U RPG大作《异度之刃X》也确认将于2015年春季发售。本作将采用全新世界观，玩家的基地是“新洛杉矶市”。这座城市以现实中的洛杉矶为参照，呈现出与之前的系列作乃至大部分JRPG截然不同的场景感觉，在很多方面会让人联想到《横行霸道V》。

GEAR 任天堂公开首款生活健康产品

任天堂曾经表示，将延续Wii的健康运动游戏理念，推出一系列关于健康与生活方式的产品。近日该系列的首款产品终于正式公布——一款致力于改善睡眠质量的侦测器。

任天堂社长岩田聪表示，这款侦测器不需要穿戴，只要将其放置在床头，它就会自动侦测人体的睡眠情况。该产品内置非接触式射频感应器，可以侦测身体的动作、呼吸与心率，且无需接触人体。这些自动收集的数据将会传输到云服务器，经过分析之后，会将直观的图表呈现给用户。



岩田聪希望借助这款设备帮助人们更好地了解并改善睡眠质量。岩田聪说：“疲劳在医疗领域不算病，在这方面还没有充分的研究。我们很幸运碰到了几个这方面的专家，他们进行了疲劳科学的尖端研究。目前我们正在共同开发监测疲劳的技术。”

任天堂已经与慢性疲劳研究领域的权威专家渡边恭良合作，并且与美国医疗设备公司ResMed缔结了商业合作关系。渡边恭良说：“精确而简化的疲劳监测让人们了解自己的身体状况，这对于现代人非常重要，我认为这是改善生活质量的基础。我们将会尽全力实现这款全球首类的产品。”

这款产品由于与游戏并无关联，因此可能不会归到任天堂的游戏品牌或主机产品中，也不需要搭配主机使用。这将会是任天堂从游戏面向更广阔领域的重要一步，岩田聪在声明中说：“正如我在今年一月所说的，我们已经重新定义了娱乐，那就是要用有趣的方式改善人们的生活质量，我们将为此而拓展商业领域。”

有图有真相

SCENE





■正当防卫3

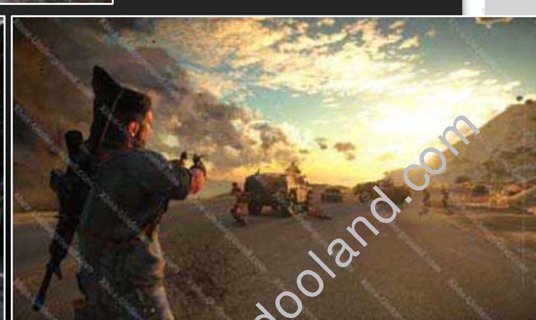
◀▼近日数张《正当防卫3》的截图在国外某论坛泄露，从中还可以看到本作似乎有道具收费系统。据称本作PC版可能是免费游戏的运营模式，家用机版则是零售与微交易并存的方式。



■质量效应4

◀▲▶BioWare日前终于发布了《质量效应4》的多张设定图，并确认本作将由《光环4》的编剧Scott Schlerf撰写剧本。BioWare表示本作将会是系列的一次重大进化。另外《质量效应》三部曲的重制版也在考虑中，并且正在征求玩家的意见。





www.dooland.com

热点追踪
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

20纳米工艺就绪 超薄主机即将到来

微软已经在筹备使用20纳米工艺的超薄版主机，成本全面降低

芯片业巨头 AMD 最近对提供给 Xbox One 的主处理器进行了工艺改进，采用了体积更小、效率更高的 20 纳米工艺，这意味着成本更低、尺寸更小的新版 Xbox One 正在成为可能。这则消息来自 AMD 系统级芯片物理设计高级经理。

技术在不断进步，单个晶片上的晶体管密度越来越大，工艺尺寸也就随之不断缩小。目前 Xbox One 与 PS4 的处理器都是采用 28 纳米工艺技术进行生产，也就是说每个晶体管的尺寸只有 28 纳米。新生产工艺将会把晶体管尺寸进一步缩小到 20 纳米。负责 Xbox One 和 PS4 处理器生产的台积电公司表示，工艺尺寸缩减之后，同一块芯片的速度会提高 30%，功耗降低 25%，密度为原来的 1.9 倍。


▲根据 iFixit 的拆机报告，Xbox One 的内部构造并不复杂，生产的工艺要求相对较低。其中内存与主处理器是成本最高的零部件。微软在想尽办法保持性能不变的前提下大幅降低成本。从图中也可以看到，散热系统占了很大的空间。降低到 20 纳米工艺后，可以在这方面大幅缩减尺寸。

主处理器无疑是 Xbox One 最昂贵的零部件，目前的 28 纳米芯片每块约 50 美元。工艺改进之后，不仅生产成本降低，而且可以把处理器做得更小。而且由于芯片的功耗降低，也就意味着发热量减小，所以在散热方面的相关零部件也可以做得更小——通常这在主机中会占据很大的空间。因此工艺从 28 纳米降低到 20 纳米并不只是处理器本身变得更小，而是其整个生态系统都可以做得更小，这也带动了其他零部件成本的降低。而主机更小，包装成本、运输成本等各个方面都会得到压缩。这一切可以说是牵一发而动全身。此外，推出尺寸更小的新型号主机，不仅本身成本会大大降低，也会以其更小巧的造型吸引更多玩家。

此外，微软也早就在寻找其他方法将 Xbox One 变得更小。目前微软正在研究新的内存技术，并打出广告招聘电子工程师负责开发内存子系统，以及“评估平台内部内存子系统在性能、功能、稳定性、成本和风险等方面的不同解决方案”。

> 因此工艺从 28 纳米降低到 20 纳米并不只是处理器本身变得更小，而是其整个生态系统都可以做得更小，这也带动了其他零部件成本的降低。而主机更小，包装成本、运输成本等各个方面都会得到压缩。这一切可以说是牵一发而动全身。

在微软的招聘广告中，特别要求熟悉 DDR3 和 DDR4 内存技术者优先，这表示招聘过来的工程师是负责对本代 Xbox 进行技术改良而不是开发全新一代主机。目前 Xbox One 使用的是顶级 2133MHz 的 DDR3 内存，不过在合适时机下，改为使用 DDR4 也是可行的，同样可以保持主机的兼容性，只不过需要相当大的工程设计工作。另外一个可选方案是采用低电压的 LPDDR3 内存，这是一种高密度的内存模块，意味着所需的量可以减少，也就是可以把主板做得更小。不过这种技术会大大提高成本，毕竟现在所用的内存是比较普遍的型号，要找一个频率在 2133MHz 的高性价比内存并不容易。

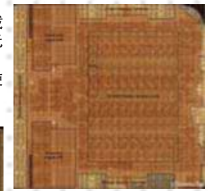
从中期来看，LPDDR3 也是一个可靠的选择，至于 DDR4 内存恐怕要很多年以后了。

在新版 Xbox One 处理器低成本化设计完成后，要生产 20 纳米的超薄版 Xbox One，还要考虑生产成本控制问题。新芯片技术的早期生产成本还是较高，因为次品率比较高。此外还有产能问题的限制。目前台积电的 20 纳米生产线主要用于生产 A8 和 A8X 处理器，也就是 iPhone6、iPhone6 Plus 和 iPad Air 2 所用的处理器。在苹果之外，AMD 和 Nvidia 也等着用 20 纳米技术生产他们的新一代 PC 显卡，预计于 2015 年推出。

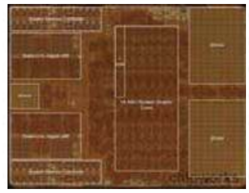
游戏机的生产工艺节点改进速度比 PC 慢得多，一般是在 PC 上很成熟之后，良品率提高到了一定的标准才开始使用于游戏机。不过这次 AMD 已经采取了多种措施，将会让 Xbox One 和 PS4 的处理器更快进入到更小的工艺尺寸。目前 Xbox One 的处理器中，图像部分有 14 个计算单元，PS4 有 20 个。两台主机的零售版中都有两个计算单元被禁用，目的是为了提高生产的良品率。

当新一波的主机量产后，28 纳米生产工艺已经变得十分成熟，可能没有必要再禁用其计算单元。Xbox One 开发团队表示，他们在测试的时候已经在开发机上使用了全部 14 个计算单元。实际上，无论是微软还是索尼，几年前在设计新主机的时候，就已经充分考虑了今后的生产工艺发展。虽然采用目前的 28 纳米工艺生产能有效控制成本，但是也有足够的灵活性使其能便利地转移到更高级的工艺尺寸。

虽然目前没有关于 PS4 主处理器也转向 20 纳米工艺的任何消息，但是几乎可以肯定的是，作为两家芯片的统一供应商，AMD 为微软提供 20 纳米芯片的同时也会把 PS4 芯片推进到 20 纳米工艺。PS4 的超薄版距离我们也不会太远。



▶这是 PS4 的处理器，没有板载 ESRAM。索尼将 GPU 计算单元提升了 50%。与 Xbox One 一样，其中也有两个 GPU 计算单元未使用。



◀ Xbox One 的处理器性能可能比 PS4 差一些，但是反而更大、生产成本更高，这是因为其搭载了 ESRAM。GPU 的两个计算单元并未使用。

重建巴黎：《刺客信条 大革命》制作探秘

育碧建造了史上最逼真、最全面的虚拟巴黎
一座教堂就花费了2年时间

从 1163 年奠基之日起，巴黎圣母院大教堂的整个建设周期跨越了 182 年。而对于《刺客信条 大革命》的关卡设计师 Caroline Miousse 来说，建造一个虚拟的圣母院大教堂耗费的时间也不短——为了将这座经典建筑里里外外全部还原，她足足花了两年的时间。“我也参与制作了这款游戏的其他内容，但是我 80% 的时间都是花在了圣母院大教堂上。”

与之前的系列作一样，《刺客信条 大革命》的真正主角是它的场景。这次它的主角只有一个城市——巴黎。这也是系列第一次真正为次世代主机而打造，对画面标准提出了新的要求。本作的虚拟巴黎是育碧蒙特利尔有史以来建造得最逼真且细致的虚拟世界，有着庞大的面积与密集的建筑，还有大量的室内场景，以及地下通道。街道上熙熙攘攘——同屏最多人数达到了一万人。为了将 1789 年的巴黎忠实呈现，育碧蒙特利尔投入了无数的人力成本。

本作的关卡设计总监 Nicolas Guerin 表示，为了照顾游戏性的需要，本作的巴黎在格局上进行了一定的改动。“我们首先要建造一个有趣的游戏，在此基础之上再把这个城市变得充满视觉冲击力，并且尽可能忠于历史。”



▲丰富的历史文献记录让开发组尽量忠实地重现当年巴黎的市貌，远景中的就是著名的巴黎圣母院。

要确保历史精确性，需要做大量的研究。Guerin 的首要工作是设计城市的格局，这就要参考大量地图。在三个月的时间里，他查阅了 150 多份巴黎地图，提供了当时巴黎的格局资料，以及巴黎在那个时代的变迁。这跟过去几款游戏有所不同——巴黎的历史文献保存得十分完好，而过去作为游戏舞台的君士坦丁堡等城市，在地图和历史资料方面都不好找。Guerin 说：“幸运的是巴黎是一座文献完好的城市，而且我们很多都是法国人或者魁北克人，所以一开始就很容易得到这些素材。”育碧还聘请了好几个历史学家，为开发团队提供可能需要的额外细节资料。

通过这些地图，开发团队发现有些地方必须修改。历史现实中的巴黎建筑密度非常高，街道狭窄，很多楼宇都挨得很近。这对于追求自由行动的《刺客信条 大革命》来说，将不利于人物的行动。所以育碧采取了“辐射式缩放”的方法，同时确保游戏需要与历史精确性。简单来说，就是市中心区域基本上是 1:1 等比例呈现，而以此为圆心，越往外围，各种建筑之间的距离被拉得越开。由于各种建筑的相对位置还是保持不变，

> “我们的目标并不是 100% 的历史精确性，而是要做一个可信的城市。有时候这意味着要按照人们想象中的景象去做。”

因此看起来还是与现实的巴黎一模一样。但是外围的距离被拉开之后，玩家在游戏中的行动就变得方便许多。

本作的美术总监 Mohamed Gambouz 对于巴黎的天际线非常重视，首先要保持各种教堂的绝对制高点，然后要确保有大量的烟囱，这是那个时代巴黎的一大特色。问题是这样的屋顶并不适合行动。过去《刺客信条》的城市中，大部分楼房的屋顶都比较平坦，或者是坡度不是很大的屋顶，如果个个楼房都是大尖顶，在屋顶上的移动就会十分困难，这将会破坏游戏的节奏。育碧的方法是减少尖顶建筑的数量，把部分尖顶的坡度调小。

对于现实巴黎的调整不只是出于游戏性的需要，还有视觉上的需要，这就是 Gambouz 所谓的“明信片效果”。“当人们谈论巴黎的时候，他们脑子里呈现的其实是明信片里的巴黎，其实明信片跟现实还是有差别的。”

就拿巴黎圣母院来说，作为游戏中最大最重要的建筑，其实在那个年代还没有完全落成。关卡设计师 Miousse 几年时间都在研究这座建筑的细节。她监督贴图美工，确保其中的每一块砖都真实无误。她还请历史学家考证了当时悬挂在墙壁上的画。还有一个问题是，在《刺客信条 大革命》所处的年代，巴黎圣母院最标志性的塔尖还没建好，但是为了呈现人们心目中的巴黎圣母院，Miousse 最后还是决定把塔尖加上去。

另外一个著名建筑是巴士底，在《刺客信条 大革命》事件的几年前，这座堡垒其实已经被摧毁。但由于这是一座很有历史意义的建筑，育碧也决定将其加入。虽然这样与历史不符，但是对于喜爱巴黎的人来说反而变得更真实了。“我们的目标并不是 100% 的历史精确性，而是要做一个可信的城市。有时候这意味着要按照人们想象中的景象去做。”



■大量的教堂出现，伴随着的是大量的尖顶高塔，不过本作的攀爬系统已经经过进化，能够更好地适应游戏中这种复杂的屋顶形状。

对于开发团队来说，将巴黎完整重现确实是个巨大的挑战，毕竟这是一座巨大的都市。育碧历史学家 Maxime Durand 说：“让我们把巴黎和美国革命时期的纽约或波士顿对比，后者的信息要深度挖掘，因为很多都被摧毁了，资料也很难找。这些地方的地标建筑很少。而巴黎的地标太多了，一切都很有趣，你就要决定删除哪些东西。”

游戏策划与美工们主要还是通过网络收集资料，还有一些找不到的细节资料，则是由 Durand 和其他历史学家们去寻找，包括教堂里面挂的画，街上农民穿的衣服等等。“我们在小细节上花费了巨大的工作量，虽然很多玩家可能永远都注意不到。”Durand 说。之所以仍然坚持做这个东西，是为了保持整体的真实感，抵消为了照顾游戏性而做的改动。

当你进入到《刺客信条 大革命》的世界，这种前所未有的细节程度很快就会让你感受到。虽然乍看之下它跟之前几作没有太大的不同，但是玩得越深入，你越会感受到它的进化。这种进化不止是更逼真的画面，更是它的规模与深度。这里的街头永远是熙熙攘攘，大部分路人长得都不一样。当你在屋顶上飞檐走壁时，背景中夕阳余晖洒落，整个画面美得像明信片。

在制作这款游戏之前，Miousse 本人并未去过巴黎圣母院。当她终于到巴黎旅游，第一次亲眼看到了这座宏伟的建筑，她知道自己花的每一分钟都是值得的。做了几年的虚拟版本，第一次看到实物，有种强烈的似曾相识感——就好像上辈子来过一样。从建筑的整体外观到里面最小的细节，她都感到无比的熟悉。走进内廷之后，她趁着警卫不注意，轻轻地对着墙壁深情一吻。

“对我来说，这就好像重访自己的家。”Miousse 说。



■哪怕是在虚拟的世界中，构筑一座如此雄伟的建筑仍然需要耗费大量的人力物力。

黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW



出自《日暮城狂欢》
COSER 伽蓝

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

日暮城狂欢
Sunset Overdrive



XOne

黄金珍藏 28

■Microsoft Studios ■动作冒险
■2014年10月28日 ■美版

［游戏简介］《日暮城狂欢》是由曾经的 PS 系独占作品开发商 Insomniac Games 为 Xbox One 创作的沙箱游戏，其特点包括广阔的开放世界，数量众多的同屏怪物和搞怪逗趣的枪械与故事剧情。游戏支持自定义角色外观和性别，还有 8 人合作的混沌小队网战模式，非常适合多人同乐。



游戏的画面色彩艳丽，各种特效表现也十分出色，而且即使同屏敌人很多也保持良好的帧数，让人感觉十分舒服。单机部分出色，只是略显慢热。最大支持 8 人的网战热闹非凡，预设的任务种类有很多，只是国内连线质量似乎不太理想，延迟的情况比较明显。游戏的季卡已经发售，各位不妨期待日后的 DLC。

一路从 E3 和科隆展玩下来，我个人对于本作的最终形态非常满意，移动方式和射击准度的改善让操作和战斗变得轻松自在，要求玩家保持移动的战斗思维，习惯了之后既酷炫又乐趣十足，加上丰富的游戏元素和各种恶搞味十足的剧情，还有 8 人同乐的混沌小队模式，玩起来绝对一本满足。

虽然是以末日题材为背景制作的游戏，但玩起来却丝毫不会让人感到压抑。多彩的场景以及各种诙谐搞怪的桥段经常令人忍俊不禁。友好的捏人系统使得主角造型不再单一，游戏中武器外观都比较奇葩，但是大部分都意外的好用。联机模式镶嵌在单人游玩中的做法也节省了不少搜人等待的时间。

御姐武戏Z2 混沌
お姉チャンバラZ2 ～カオス～



PS4

18

■D3 PUBLISHER ■动作
■2014年10月30日 ■日版

［游戏简介］本作是一款以性感美女打丧尸为卖点的游戏，穿着清凉的角色们和面目可憎的丧尸形成鲜明对比，剧情接续《御姐武戏 Z 神乐》之后，前作 DLC 追加的两姐妹在本作中直接可以使用。游戏讲究出招时机，只有准确输入指令才能使出特定招式，一旦成功的话，砍杀大片丧尸绝对爽快感十足。



基本系统和前作《神乐》类似，只是一上来就能用 4 名角色，也加入了更丰富的换人玩法。故事流程比前作还短，全要素达成也只要 20 小时出头。COOL 连招比前作更加给力，打起来更加爽快。但是这代神乐过于强势，很多任务打起来没有难度，丧失了一些游戏乐趣。至于技术力方面一如既往地不高。

尽管登陆到 PS4，流畅度和战斗节奏的提升带来了一定的爽快感，但本作还是没有令人欣喜的进化点。游戏系统单调而流程短小，随处可见重复使用以往作品的场景和素材。多角色同时攻击的部分甚至是没有 AI 控制地模仿玩家操作，另外游戏的语音音量调整不到位，忽大忽小，其完成度令人不敢恭维。

本作依然秉承了系列游戏“福利满载”的特点，主角们不仅招式帅气，婀娜多姿的身段也是十分养眼。**不过从动作游戏的角度来看就显得差强人意，软绵绵的打击感以及略显突兀的视角处理都是无法回避的硬伤，画面表现也很一般。**值得肯定是游戏的帧数还算不错，随时切换不同角色的设定算是一大亮点。

使命召唤 先进战争
Call of Duty Advanced Warfare



PS3/PS4/X360/XOne

热血推荐 26

■Activision ■主视角射击
■2014年11月4日 ■美版

［游戏简介］《使命召唤 先进战争》的故事锁定在近未来，游戏讲述配备了外骨骼战斗服的战士们在已经商业化的战场上利用各种高科技手段与敌人战斗，并探寻国际恐怖组织背后阴谋的故事。外骨骼战斗服作为新元素贯穿了单机战役和网战还有生存模式，玩家能体验全新的移动和战斗方式。



战役模式表现出彩，影帝表现出众，过场 CG 逼真无比，各种高科技元素令人大开眼界。多人对战虽然加入了外骨骼装甲，但事实上和过去相比变化不算大，而且目前网络有不少问题，官方正在着手解决。生存模式和前作相比变化也不大，而且缺乏让人投入研究的动力。不知后续 DLC 能否解决这个问题。

未来科技元素的植入让单机战役显得乐趣十足，许多系列固有的桥段在经过高科技主题的包装后立刻变得颇有新意，外骨骼战斗服升级系统更是让游戏带上了一点角色扮演的味道。不过网战和生存模式在引入新元素的同时其玩法内核却显得因循守旧，并没有加入太革命性的改变，略为令人失望。

名副其实的先进战争！进步的不只是枪械，多功能手雷、强化骨骼等让战斗更加多样化。虽然枪械的着弹感稍有削弱，但机械感十足的音效却又无比真实。游戏画面很棒，过场动画甚至让人误以为是真人出演，实机游戏时稳定的帧数带来十足的流畅感，还有极度耐玩的持久战和网战模式，简直让人欲罢不能。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 10月27日～11月2日

1 怪物猎人4G



3DS ➡
モンスター-ハンター-4G
本周 101,349 套 累计 2,047,199 套
●Capcom ●动作 ●2014年10月11日

2 妖怪手表2 元祖·本家



3DS ↑
妖怪ウォッチ2 元祖／本家
本周 29,524 套 累计 2,815,708 套
●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

排名	机种	变动	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	↑	任天堂全明星大乱斗 for 3DS 大乱斗スマッシュブラザーズ for ニンテンドー3DS	Nintendo	动作	2014年9月13日	29,428 套	1,676,957 套
4	PS3	↑	实况力量职业棒球2014 实况パワフルプロ野球2014	Konami	体育	2014年10月23日	19,986 套	101,967 套
5	PS3	↓	邪恶深处 サイコブレイク	Bethesda Softworks	动作冒险	2014年10月23日	15,982 套	75,370 套
6	PSV	↓	实况力量职业棒球2014 实况パワフルプロ野球2014	Konami	体育	2014年10月23日	12,576 套	63,412 套
7	PS3	NEW	边境之地 前续 ボーダーランズ プリシークエル	2K Games	角色扮演	2014年10月30日	12,386 套	12,386 套
8	PS4	NEW	御姐武戏Z2 混沌 お姉チャンバラZ2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	2014年10月30日	10,474 套	10,474 套
9	3DS	↓	世界传说 梦幻同盟 テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	2014年10月23日	9,802 套	56,840 套
10	PSP	NEW	学园K Wonderful School Days 学园K -Wonderful School Days-	Idea Factory	文字冒险	2014年10月30日	7,370 套	7,370 套

自《怪物猎人4G》发售以来，本作已经蝉联日本榜首位4周，而在本期也正式突破了200万套的销量。主机方面，新型号3DS依旧坚挺，三位数销量的XOne则是又跌一位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	41,633	-29.9%	326,123
N3DS	14,040	-34.0%	134,712
PSV	10,688	-12.6%	905,622
3DS LL	9,270	-13.1%	1,266,850
PS4	8,906	-0.4%	771,020
PS3	5,066	-1.4%	404,240
3DS	4,730	-10.0%	414,104
Wii U	4,696	+9.9%	443,183
PSV TV	718	-9.7%	66,697
XOne	599	-2.3%	34,927
X360	79	-11.2%	8,869
PSP	50	-34.2%	97,616

美国 USA TOP 10

统计期间 10月19日～10月25日

1 猎天使魔女2



Wii U NEW
Bayonetta 2
本周 121,752 套 累计 121,752 套
●Nintendo ●动作 ●2014年10月24日

2 任天堂全明星大乱斗 for 3DS



3DS ↑
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
本周 87,469 套 累计 926,280 套
●Nintendo ●动作 ●2014年10月3日

排名	机种	变动	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	↑	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	49,282 套	380,837 套
4	X360	↑	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	42,468 套	244,615 套
5	PS4	↑	我的世界 Minecraft	SCE	动作冒险	2014年10月3日	41,296 套	139,181 套
6	PS4	↓	邪恶深处 The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	2014年10月14日	40,933 套	170,592 套
7	X360	↓	边境之地 前续 Borderlands: The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	2014年10月14日	39,352 套	150,647 套
8	X360	↑	我的世界 Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2013年6月4日	37,990 套	3,187,824 套
9	3DS	NEW	幻想生活 Fantasy Life	Nintendo	角色扮演	2014年10月24日	37,182 套	37,182 套
10	PS3	↑	我的世界 Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	31,550 套	686,703 套

美国榜的两款新作分别是位于榜首的《猎天使魔女2》和榜尾的《幻想生活》，另外两款近期发售的游戏，PS4版《邪恶深处》和X360版《边境之地 前续》在两周内分别卖出超17万和15万套，但在本期都不敌PS4版《我的世界》。主机销量则随着新作陆续开卖而全线上浮。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	99,040	+22%	4,835,295
XOne	65,710	+13%	3,682,680
3DS	44,795	+18%	13,035,951
Wii U	23,553	+21%	2,912,650
X360	18,804	+15%	43,677,023
PS3	10,231	+23%	26,323,906
Wii	3,781	+22%	41,594,701
PSV	2,449	+13%	1,856,206

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 10月19日～10月25日

1 Wii U 已发售6周



猎天使魔女2
Bayonetta 2

本周 197,087 套 累计 249,290 套

●Nintendo ●动作 ●2014年9月20日

2 PS4 已发售2周



邪恶深处
The Evil Within

本周 189,310 套 累计 615,698 套

●Bethesda Softworks ●动作冒险 ●2014年10月14日

排名	机种	已发售	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	已发售7周	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	171,547 套	3,099,097 套
4	3DS	已发售3周	怪物猎人4G	Monster Hunter 4G	Capcom	动作	2014年10月11日	164,965 套	1,976,175 套
5	PS4	已发售5周	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	159,435 套	3,332,907 套
6	PS3	已发售5周	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	142,564 套	2,315,001 套
7	PS3	已发售2周	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	2014年10月14日	113,849 套	240,018 套
8	PS4	已发售4周	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年10月3日	110,152 套	316,055 套
9	PS4	已发售4周	中土 摩多之影	Middle-Earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	2014年9月30日	86,602 套	923,464 套
10	PS3	已发售24周	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	82,776 套	1,802,111 套

随着欧美版的发售，《猎天使魔女 2》在本期全球榜排到了第一名，累计销量接近 25 万套。紧随其后的 PS4 版《邪恶深处》在全球范围内已超过了 60 万套，而 PS3 版也达到 24 万套，虽然画面和优化方面的缺陷使其获得的评价不佳，但作为新的恐怖游戏作品，其市场表现依旧可圈可点。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	301,449	+20%	12,405,876
3DS	223,460	+2%	45,728,570
XOne	138,810	+18%	6,224,626
Wii U	51,442	+22%	7,247,536
PS3	50,696	+10%	83,617,004
X360	37,776	+13%	83,391,639
PSV	26,782	+18%	9,009,244
Wii	9,860	+23%	100,835,944

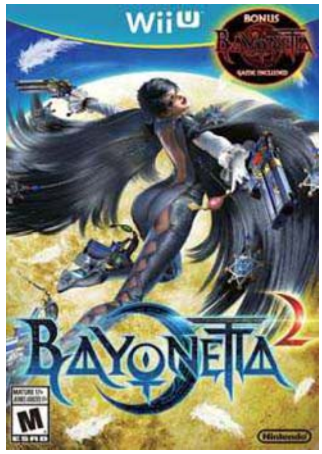
首周销量对比

美国榜 第1位

猎天使魔女2

Wii U ●2014年10月24日 ●黄金眼评分：25

121,752套 ↓16%



凭借任天堂的支持，续作《猎天使魔女 2》登陆了 Wii U，但用户群体和目标群体的错位以及主机销量的不振，使得本作在日本首周只售出了不到 4 万套，远比美国市场冷淡。

本作有着更加明艳丰富的色彩，性感亮丽的贝姐以短发示人，使用各种新武器和新的 CLIMAX 绝招对付天使和恶魔的爽快感更加淋漓尽致。就算是不太擅长动作游戏的玩家，利用 GamePad 的触控操作也能轻易地使出无比华丽的连技。通过本作的二人联机在线模式，还能跟好友一同挑战关卡。另外，游戏附带第一作，且独占新收录的日语配音和联动服装，可谓诚意满满。

猎天使魔女

PS3 X360 ●2009年10月29日 ●黄金眼评分：27

144,717 套

在神谷英树亲自操刀的这款动作游戏中，女主人公以头发为紧身衣，搭配高跟鞋手枪作为武器的造型设计为人所津津乐道，它不仅游走在情色与暴力之间，其过硬的优良素质亦获得了众多好评。对比《猎天使魔女 2》，首作双版本在日本的首周销量共计 20 万套，两者相差接近 5 倍，而美国方面则有 16% 的下滑。



劲作销量走势

妖怪手表2 元祖・本家

3DS ●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

累计2,815,708 套



周数	日本周销量（套）	升降幅
1	1,312,433	–
2	286,012	–78.20%
3	186,747	–34.70%
4	148,812	–20.30%
5	123,003	–17.30%
6	131,172	+6.60%
7	77,888	–40.60%
8	71,064	–8.80%
9	62,287	–12.40%
10	51,643	–17.10%

近日放送的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》直面会中，官方一口气公开了 50（实际上是 54）个本作“厉害的理由”，剔除一些噱头和凑数的，依然还有不少亮点和惊喜。看来比起开胃菜一般的 3DS 版，本作确实是卯足了劲儿！

文 初心者　美编 小瑟

任天堂全明星大乱斗 for Wii U	Nintendo	动作
Wii U 大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U		日版
2014年12月6日	本地1~8人，在线2~4人	对应年龄：未定
售价为7200日元		



全新的独占模式

WORLD SMASH



跟 3DS 的横版模式“Field Smash”不同的是，Wii U 独占的游戏模式名为“World Smash”，从外观上看，这个模式就像是著名的益智桌面游戏大富翁一样，将有 4 名玩家以 Mii 形象参加，同时在环形的棋盘地图上行动。

在一局游戏开始时，玩家会被分配到两个角色。首先参加者需要拨动数字转盘，然后快速选择前进的分岔路方向，这时各自的 Mii 形象会根据随机到的步数不受控制地开始走动。经过每个格子时都会有一些道具或者属性奖励可以拾取，这些奖励就跟 Field Smash 的类似。使用道具后，就能产生诸如改变周围的奖励或者搅乱局面之类的效果，而最重要的区别是，收集的奖励中还包括了参战角色。多次走位之后，总会有人狭路相逢，此时全员都会被卷入乱斗。如果在乱斗中成功击坠其他角色，那么在最终的“Stock 制”乱斗中，就可以将那些角色算到自己的命数上，比起其他玩家有更多的续命机会。

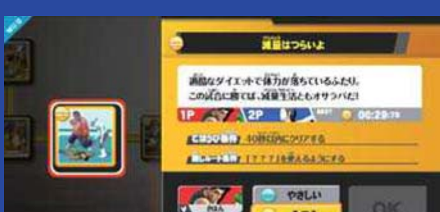
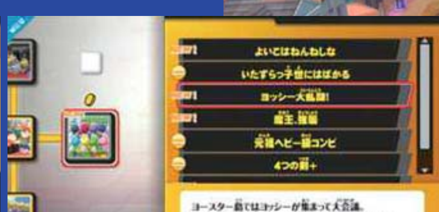
特殊乱斗

在大乱斗模式中，Wii U 版加入了更细致的规则设定，从而实现特殊的乱斗模式。在特殊乱斗设置中，可以更改体力为累积或是扣除式，也可以配置固定的身体装备，甚至是角色的体重级别和行动速度。于是就可以看到卢卡里奥长着两条尾巴，所有人头顶鲜花乱斗的滑稽场面……



事件战

在“事件战”模式中，我们可以看到有一连串的任务标题，这些任务只能以固定的角色，由单人或者双人完成。比如拳击手小马克和 Wii Fit 教练的事件战就是“减肥好痛苦！”在战斗中，因为任务的设定是两人都在节食，所以双方的体力会一直下降。如果玩家能在 40 秒内完成这个任务，就会获得额外的奖励，而

■4色林克的事件战标题是“四支剑”，而胖丁的任务则是使用催眠技能让“好孩子都去睡觉觉”……可见对原作梗和各种穿越恶搞都下了一番心思。



■金币制的大乱斗在Wii U版中依然健在，将对手打飞后拾取最多金币的玩家获胜，被打飞的话自然会扣掉金币。

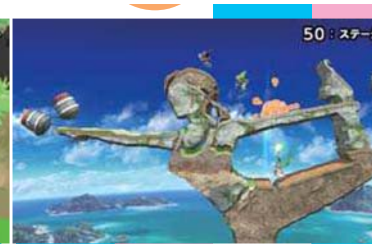
且在达成隐藏条件“能够使用某人物”时，在完成任务后就会开启隐藏的路线。事件战有三种难度，可以自由选择游玩。

其他特色



▲3DS版的简易模式（Simple Mode）以分岔路的形式进行，而Wii U版则是在一个场地中摆满了参战角色的手办，玩家要像打擂台一样，挑战台上的其他角色。在这个模式中，同样可以双人合作游玩，胜出之后就会同时获得两个手办。





▲利用GamePad可以在拍下来的截图上直接画画，然后发给好友。在自定义场地时，也可以直接在GamePad上描绘出对战场地，甚至可以通过上面的麦克风跟好友语音聊天，不过为了保证连线品质，对战时无法对话。



◀“全明星”模式会由新角色打到老角色，获得的手办整齐地排列在背景中，而且也能双人合作。



■“大师要塞”是在调高“本气度”之后才会出现的场景，“大师之手”（Master Hand）的挑战模式也有了更高的难度。



■发售一段时间后开放“大会”模式，玩家可以设定独自的对战规则，公开让其他玩家参加进来。



▲“锦标赛”支持最多64人的淘汰赛，比赛之后还能观看每一场的录像。



◀使用挑衅动作的时候会出现部分角色的立绘和有趣的对话。

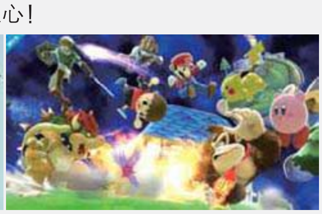
人多势众齐乱斗

8P参战!

在以往的系列作品中，基本的大乱斗最多只支持4人游戏，但在本作中，竟然一举将多人游戏的人数翻倍，在保持1080p的分辨率之下，支持最多8人同屏的超级大乱斗！而且只要你的好机友拥有3DS版本的游戏，他们就能直接将3DS带过来当作手柄使用，好机友再多也不必担心！



▲为了卖关子，直面会还从5人一直数到8人，配合杉田智和的旁白，总有一种莫名的喜感……



▲值得一提的是，8人乱斗只能本地游玩，且对应的舞台有限。“通常”场地大约只有三分之一是可选的，而“终点”则有约一半可选。此外8人乱斗并不支持金币制。

超大规模场地



为了应对同屏人数的激增，本作的场地尺寸也进一步扩大。比如原本只有3个空中平台的场地，在这里就会变成6个。一些在3DS版就有的场地，则是在原有的规模之上增设新的部分。

至于新场地方面，Wii U版加入了《马里奥赛车8》、《超级马里奥银河》等家用机游戏专属场地，而且也有《口袋妖怪X·Y》的卡洛斯联盟等掌机游戏场地客串。在游戏发售后，还将配信Miiverse场地，在这个场地中，玩家们为游戏角色投稿的Miiverse画作会在对应的角色参战时显示在背景画面。另外，新的场地中会有不少有趣而独特的机关区域，使得乱斗的玩法更加丰富多样。



双线作战

在《超级大金刚》主题的场地“香蕉丛林”中，舞台被设计成了纵深双层的结构，玩家利用炮台就能在远处和近处的平台之间往来。在深层的平台时会更容易被打飞，而且使用大炮弹射出去之后，角色会附着火药，在这种状态下继续使用大炮的话，就会引发爆炸，因此并不能随意滥用。



危险区域

在以《星之卡比》为主题的大规模场地“洞穴大作战”中，还加入了类似3DS版的Field Smash中的那种熔岩状的危险区域，当角色承受的伤害超过了100%时撞上去的话，直接就会丢掉一条命。



超厚道豪华内容

角色阵容

本作的角色自然有着更高精度的建模和贴图，但无论是动作还是操控性能都跟3DS版本无异。不过在Wii U版中，最初可选的角色将比3DS版的初始角色要多，比如奈斯、加农和库巴二世，这些都是3DS版之中真正意义上的“隐藏”角色，而不是像马里奥医生和黑暗皮特那样微调性能后换皮。当然了，实际上3DS版的隐藏角色还有大约一半会依旧作为乱入的挑战者供玩家解锁。

作为双版本特典之一，届时购入了双版本的玩家可以在明年春季免费下载到DLC角色超梦，同样是3DS版跟Wii U版都能使用。另外也有人认为，3DS版目前的游戏体积实际上比标称的容量要小很多，估计往后的DLC内容也会陆陆续续释出，因此Wii U版庞大的DLC计划就更是理所当然的了。



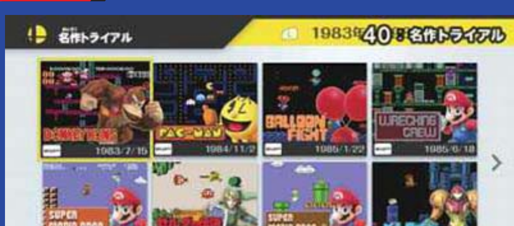
配乐满载

配乐是《任天堂全明星大乱斗》系列”的三大重点之一，除了角色和玩法，配乐也会被单独列出来介绍。这次的Wii U版将在3DS版的基础上收录更多的配乐，包括系列作中出现过的旧曲和新编曲，总数约为3DS版的3倍，而单单是作曲家就新增了19位。

在本作里，配乐还融入了游戏的过程之中，成为了一种收集品。在乱斗或者是课题任务中，都会出现配乐的CD，需要玩家渐渐收集完整。如果对某些曲目情有独钟，玩家还可以针对各个场地调整曲目播放的频率。



周边特典



□“名作试玩”模式提供了各种角色的原作体验版，虽然游玩的时间有限制，但是其中也会提供部分游戏的存档，不必从头打起。如果喜欢的话，还能直接跳到eShop购买。



□购入双版本的玩家只要将游戏关联到俱乐部账号，就能获得双CD原声音乐精选集，分别收录了两个版本的配乐。

amiibo

如果还记得E3上公布amiibo时的影像的话，结合官方公布的情报，也就不难理解雷吉的Mii为什么会败在马里奥amiibo手下了。

当主机读取amiibo之后，参战玩家中就会出现“FP”（Figure Player）的角色，而这个角色实际上是由电脑控制的。玩家拥有的amiibo会随着战斗次数的增加而升级，等级最高为50，它不但能跟玩家对战或者组队，而且amiibo角色之间也可以自行较量。如果把amiibo用在别人的机器上，角色也会稍微变强。

在对战中，amiibo会逐步积累对战经验，比如对手经常使用防御的话，它就会更多地以投技来应付。至于玩家方面，则是以培养amiibo的能力为主，你可以用各种装备来“喂食”，从而提高其基础能力值，如果装备带有特殊效果，那么也能最多赋予amiibo三个特殊效果。当然了，amiibo的必杀技也是可以自由调整和加强的。



▲使用FP来做客参战的一大好处，就是能够为别人家带来手办、装备和金币等报酬。

●新闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

任天堂全明星大乱斗 for Wii U



随着《数码宝贝物语 网络侦探》公开了越来越多的情报，游戏的全貌也逐渐变得明朗起来，错综复杂的故事及人物关系都非常引人入胜，希望游戏正式发售后在剧情上能够有出色的表现。而数码宝贝方面，迪路兽、大耳兽等历代动画作品中的人气角色均已确定会在游戏中登场，相信本作中数码宝贝的收集和培养要素一定不会让系列粉丝们失望。

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV	デジモンストーリー CYBER SLEUTH	日版
2015年内	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

美人救英雄？
帅气登场的神秘女性！



在电脑空间中失去肉身，变成数据集合体的主角被弹回现实世界中，超乎常理的奇怪姿态毫不意外地引起了路人们的恐慌，就在主角不知所措之时，一辆略显复古的跑车飞驰而至，一头金色长发、穿着性感火辣的漂亮大姐姐帅气登场！在这位神秘救星的帮助下，主角总算总算摆脱了被当成异类的危机，然而受邀坐上跑车的那一刻，主角的命运已经悄然发生改变。



▲危难中的一缕曙光，更何况对方还是个大美人，岂有不信之理。

妖艳性感的女侦探
——暮海杏子



“暮海侦探事务所”所长，非常擅长解决与电脑空间相关的事件，是业内公认的名侦探，就连警方都很信任她。虽然美艳的外表和大胆的穿着让她看上去女人味十足，不过个性上则正好相反，有着男性的冷酷和干练。出于某种不为人知的原因，杏子无法亲自进入电脑空间中，于是她以查明主人公变成数据体的原因作为交换，以这种互惠互利的方式让主角参与侦探业务，帮助自己进行调查。



▲杏子会给主角各种各样的考验。



新闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

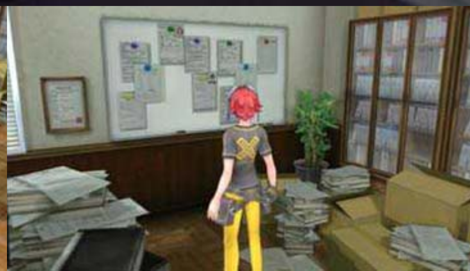
数码侦探物语 网络侦探

侦探的日常生活

游戏中除了有推进剧情的主线任务外，身为侦探的主角还会承接到各式各样的支线委托，除了有调查任务之外，必要的时候还必须参与战斗。只要能顺利解决这些任务，那么主角在侦探界的口碑也会随之提升，暮海侦探事务所的业务自然也就越来越多。前来寻求帮助的不仅有被奇怪事件所困扰着的人们，甚至还有误入真实世界的数码宝贝！通过调查和解决这些委托，发生在主角身上的种种事件的真相也将逐渐明了。



▲认真倾听委托人的烦恼。



▲事务所的白板上贴满了情报供主角查阅。



▲调查事件的过程中，杏子也会以远程连线的方式为主角提供帮助。

造访事务所的数码宝贝们



■不仅仅是人类，也会有数码宝贝前来委托任务，比如黑大耳兽要拜托主角帮忙寻找它的小伙伴。



▲和前来进行委托的数码宝贝一起进行调查。

迪哥兽



初代动画中就曾登场的数码宝贝，虽然处于幼年期，但其身体（头？）的下方却长着手脚一样的东西，相当稀奇。虽说迪哥兽长相可爱，不过最好还是不要冒然把手伸过去，否则很有可能会被它口中密密麻麻的尖牙咬伤。实际上它的性格单纯天真，并无攻击性，只是戒备心比较强。



黑大耳兽

大耳兽相当的特别，传言中它们会以双子形态诞生，而黑大耳兽便是双子中的另一个数码宝贝。大耳兽有着非常可爱的外貌，从身体构造来看应该属于兽系数码宝贝，但是成长轨迹、进化形态等仍然是未解的谜题。和悠哉乐观的大耳兽相反，黑大耳兽不仅害怕寂寞，而且是个爱哭鬼。

甲虫兽

初代动画中就曾登场的昆虫型数码宝贝，有着坚硬的外壳和利爪，不过攻击性不高。虽说只是数据体，但甲虫兽依然保留着不少昆虫的习性，对其他进化型的昆虫数码宝贝怀有强烈的斗争心。同时它也保留了对大自然的无限热爱，喜欢闻着花香，或是在树荫下睡个午觉，呈现出相当悠闲的生活状态。



■必要的时候，身为委托者的数码宝贝也会参与战斗。

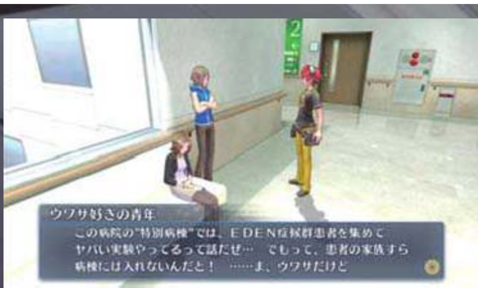
神秘病症——EDEN 症候群



■大多数人虽然恐惧着EDEN症候群，但依然无法摆脱对电脑空间的依赖，实在是非常矛盾的心态。

不知从何时起，社会上开始出现有关“EDEN 症候群”的传言。据说这是一种神秘而又奇怪的病症，患病者大多都是电脑空间 EDEN 的重度使用者。而发病的原因则是众说纷纭，其中一种说法认为是因为使用者利用非法改造的数码终端进行连接，导致资料过度下载并超出了脑神经的最大负荷，黑客们则称之为“脑部夺取”。不过这仅仅也只是猜测，真正的发病原因目前仍在调查之中。

所有发病的患者都被隔离在医院的特殊设施内，并对外宣称这么做是为了防止造成外界的不安与混乱，然而事实真的如此吗？为了探究真相，主角悄悄地潜入医院之中……



▲医院的普通病房内，许多患有不同病症的患者正接受治疗，但似乎并没有 EDEN 症候群感染者的身影。



▲原来所有 EDEN 症候群的患者都被隔离在特殊病房内，虽然有呼吸机帮助维持生命，但他们依然会逐渐丧失身体机能，最终安静地死去。

追寻EDEN真相的少女——神代优子



和主角一样正在调查“EDEN症候群”发病原因的黑发少女，眼神中总是流露着悲伤，似乎是因为一个对她而言很重要的人也感染了EDEN症候群。而在医院相遇之后，她将某个“委托”托付给了主角。



▲正向护士询问着什么的优子，眼神中难掩悲伤的情绪。



▲虽然只是刚刚相遇，但主角就被卷入了新的事件中，为了避免被警卫发现，优子把主角藏了起来。

在数据的世界中查明真相



在之前的前线狙击中曾提到过，主角拥有一项非常特别的黑客技能——连结跳跃。运用连结跳跃除了能往返于虚拟与现实世界之外，还能够侵入一些平常所无法触及的数据世界中，比如隐藏着绝密资料的服务器。数据世界与现实以及 EDEN 的电脑空间有着很大的差异，由各种各样的资料所组成，视觉上就如同错综复杂的迷宫一般。

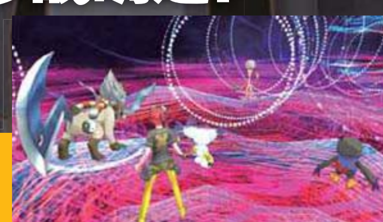
借助数码宝贝的力量



为了保证资料的安全，数据世界中设有防火墙等安全措施，想要突破限制取得目标数据，光凭主角自己是不够的，还需要借助数码宝贝的力量才行。通过收集更多的数码宝贝，或者对它们进行培养，达到更高的等级或是得到特别的属性后，主角的黑客技术便能得到提升，从而获得更多的入侵手段。另外，随着剧情的推进，主角还能够从特定的数码宝贝身上获得珍贵的特殊技能，一步步地成长为一名伟大的黑客。

击退敌人，迪路兽参战确定！

在数据迷宫中，同样潜藏着不怀好意的数码宝贝，和同伴们一起将它们击退吧。古灵精怪的迪路兽也将参战，它能为主角提供什么样的帮助呢？





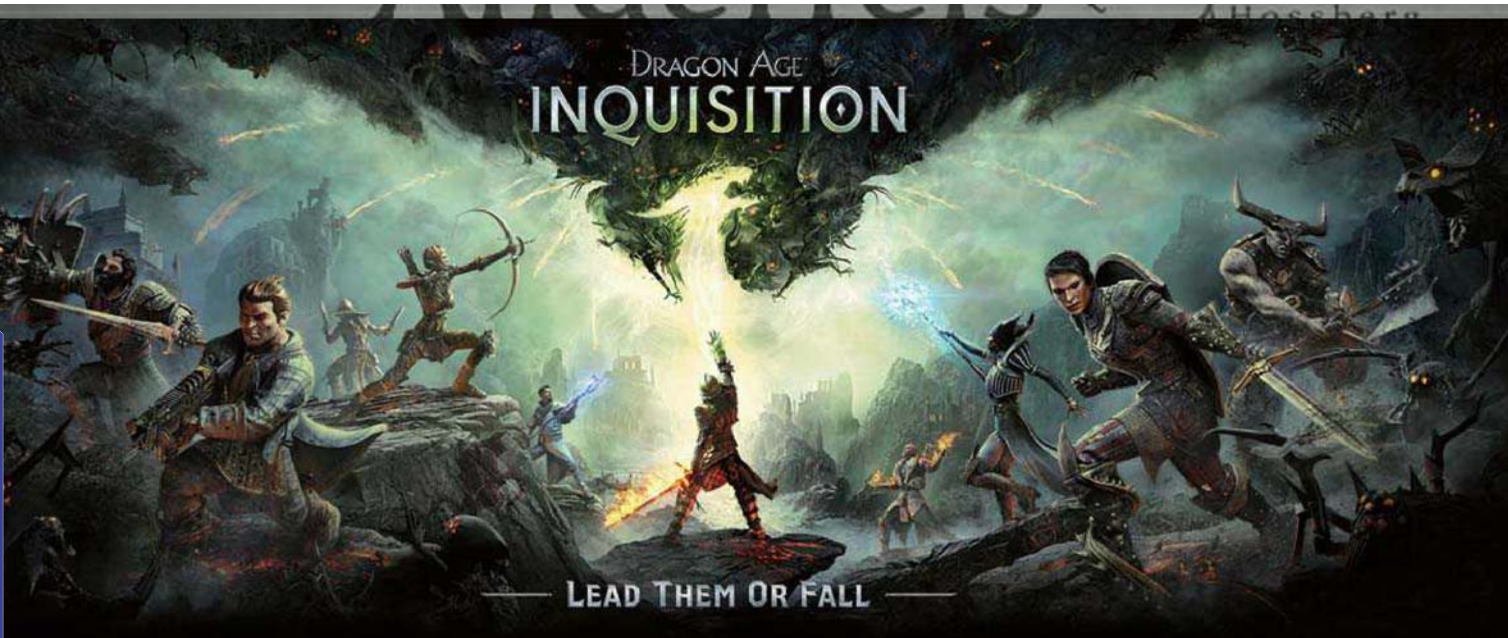
▲虽说长得像猫，招式名也都和猫相关，不过实际上迪路兽的原型却是老鼠。

迪路兽 &黑迪路兽

迪路兽在初代动画中就曾登场，并且作为太一的妹妹——八神光的搭档，它能够进化成美丽的天女兽，因此也有着相当高的人气。迪路兽有着旺盛的好奇心，并以恶作剧为乐，虽说体型娇小，但它却是非常珍贵的神圣系数码宝贝，有着与外表不符的强大实力。尾部的圣环是它力量的来源，如果丢失的话，实力也会大幅下降，手部的长爪则是通过复制黄金剑狮兽的数据后获得。



黑色迪路兽比迪路兽更为珍贵，其诞生以及存在的数量都极为稀少。除了颜色上的差异外，黑色迪路兽在性格上也有着很大的不同，它不仅心高气傲自尊心极强，而且并不友善，喜欢欺凌弱者，要是谁遇上它想必会非常头疼吧。



科隆展上最佳的游戏是哪一款？“那或许会是《龙之世纪 宗教审判》的DEMO……”微软Xbox部门的新任主管菲尔·斯宾塞（Phil Spencer）在回答粉丝们的提问时如此回答道，而之后他也在推特上再一次夸赞了本作，不但觉得游戏看起来很棒，还将其形容为“一款完美的BioWare游戏。”

而在时间踏入11月后，离我们与这款作品碰面只有咫尺之遥，到底《龙之世纪 宗教审判》有多优秀？我们不妨在这发售前的最终报道中来一次全面的总结。

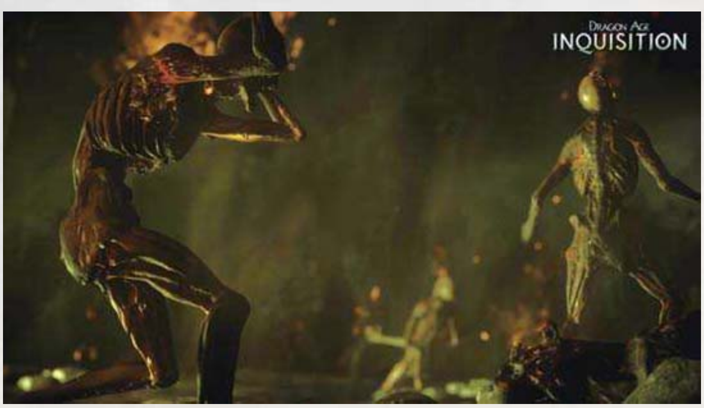
龙之世纪 宗教审判	EA	角色扮演
多机种 Dragon Age: Inquisition		美版
2014年11月18日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		



▲审判者的诞生和幽痕的出现密切相关。

故事

《龙之世纪 宗教审判》的故事仍然发生在德达斯（Thedas）大陆上，只是这一次的事件发生地点不再是位于首作中的费雷登（Ferelden），也不是系列第二作中的自由地（Free Marches），而是更为靠近带有现实中法国影子的奥莱帝国（Orlais）。



▲从天而降的幽能把绝大多数在大爆发所在地的生物化为了一具具可怕的焦尸，惟有审判者留得一命。

这个事件的爆发地点就是“圣灰神庙”（Temple of Sacred Ashes），无数恶魔携带着大量的幽能陨石从天而降，所笼罩之处无人生还——只除了一人，而这位幸存者，就是人们口中的“审判者”（The Inquisitor）。命运并非只是留得审判者一命，而是把封闭幽痕的重任，放在了他的肩上。

故事的时间线是在《龙之世纪 起源》和《龙之世纪Ⅱ》之后，和其剧情最为接近的会是官方小说《龙之世纪 决裂》和《龙之世纪 假面女王》，这两本作品聚焦于法师和圣殿骑士在《龙之世纪Ⅱ》中就已经开始酝酿的争端，和奥莱帝国中逐步升级的内战，正是因为这些凡世种族之间的冲突，最终被别有用心之人加以利用，化为了撕裂恶魔们所在的幽界（Fade）和德达斯之间的屏障幽幕（Veil）的力量，于是一道幽痕（Tear in the Veil）出现在天空之中，其降下的灾难被称为“大爆发”（The Breach）。

▶又一位德达斯大陆上的英雄在危难之中现身，肩负起拯救世界的命运。

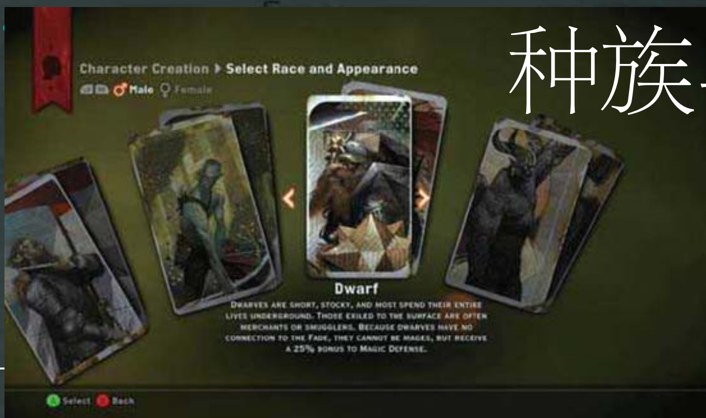


©2014 Electronic Arts Inc.

审判者 The Inquisitor



▶审判者就是玩家在游戏中的化身，这是一个可以完全自定义的角色，下面我们将会详细介绍一下其方方面面的特点。



种族与职业

因为本作在角色创造上回归到系列首作的设定，所以玩家能够创造一个无论是外貌、名字还是职业、种族都是完全自定义的审判者，因此可选择内容的复杂度也有回归到系列首作的趋势，其中很明显的一点就是审判者的出身会根据其所属的种族和职业而发生的变化，这种变化是为了对应游戏剧情而安排，下面将简单介绍一下。

◀Xbox系平台的审判者种族选择界面。

人类（Human）

人类种族审判者无论是选择了战士还是盗贼，其出身都是“特里维廉家族”（Trevelyan Family）的年轻成员，这个家族是自由地有名的大族，跟教会还有圣殿骑士团有着密切的关系，许多家族成员都会进入教会当中任职。玩家所扮演的角色也不例外，会作为教会一方的成员被派到圣灰神庙当中。而如果玩家扮演的是法师，那么同样是出身于特里维廉家族，可是因为拥有魔法天赋，所以会被送去法师之环中被监管，并作为法师代表团的成员前往圣灰神庙。



精灵（Elf）

如果玩家选择了战士或是盗贼，那么精灵审判者会是其中一个达利许（Dalish）精灵部落拉尔薇兰（Lavellan Clan）中的猎手，也就是那些拒绝城市生活，保留原始生活方式的精灵当中的一员，而如果玩家是法师，那就会成为部落中氏族首领（Keeper）的首席学徒，无论是哪一种身分，玩家都是被氏族首领派往圣灰神庙打探圣殿骑士与法师们和谈的进程，以评估这两者日后的关系会对达利许——甚至是所有精灵的未来所造成的影响。



矮人（Dwarf）

在本作当中，矮人不能够选择法师职业，这一点和系列初代一致，因为矮人是不会做梦



的，所以他们无法天然地与幽界产生链接，而魔法很大程度上就是基于摄取幽界的力量而发动，因此绝大部分矮人根本无法掌握魔法，导致了矮人法师异常罕见。

玩家如果选择战士或盗贼，就会作为卡达许家族（House Cadash）的成员前往这场和平会议，目的自然是为了探寻两者的谈判结果并以此决定这个地表矮人犯罪家族的未来动向。

坤拿利人（Qunari）



系列首次作为可选种族出现的坤拿利人所对应的背景是雇佣兵，他们在坤拿利人的文化中被称为“灰之民”（Tal–Vashoth），这些坤拿利人拒绝了“昆”（Qun），一种定义了整个坤拿利人社会构成的信仰，所以也被逐出了坤拿利人的社会。灰之民没有固定的组织，也没有能够称之为文化的东西，他们往往会作为雇佣兵和冒险者出现，因为相当一部分灰之民曾经是作为战士被抚养长大并进行训练的。

不过在本作当中玩家也可以选择坤拿利人法师。在坤拿利人社会当中，法师被称为

www.doolland.com

“危者”（Saarebas），也就是一个其他人眼中无法控制的危险因素，要被约束起来，嘴巴被缝闭，以免他们不受控制地使用魔法，而如果有法师被发现学习禁止掌握的法术，还会被割掉舌头，以免其“腐化”其他法师。不过这一传统也随着灰之民抛弃昆而消失，所以灰之民的法师可以过上相对平等的生活，虽然他们往往会因为缺乏法术上的指导而显得技艺不精。

无论玩家选择哪个职业，坤拿利人审判者都会作为瓦罗卡斯雇佣兵团（Valo-kas Mercenary Company）的一员出席和平会议，受雇于教会一方，负责和平会议的安保守卫职责。

▶作为外貌特征中的一环，坤拿利人审判者的角也是可自定义的。



声音

在《龙之世纪 起源》当中，玩家扮演的角色虽然能够选择声音，但是却不能够在剧情中说话，只是会在战斗当中发出各种声响。《龙之世纪Ⅱ》改进了这一点，作为主角的豪克（Hawke）几乎在所有剧情中都能够开口说话，代价是其种族被默认为人类。《宗教审判》综合了两者的优势，所以本作中玩家既可以选择主角的对应种族，又可以选择其声音，而且在剧情中能够听到主角开口说话。不过目前游戏透露出的选择并不是很多，男性和女性会各有两种声音选择，其中一种更接近英国口音，另外一种则更接近美式口音，虽然能够选的语音没有其他一些能够自定义角色的游戏丰富，不过起码和《龙之世纪Ⅱ》只有男女各一种声音比起来，已经算是一个进步了。

▶目前并不清楚游戏中是否能够让玩家调整审判者的音色高低，以配合角色的外形特征，例如让坤拿利人或矮人男性审判者拥有更低沉的声线。



审判者独特能力



◀在官方设定图和宣传图中，审判者手上的幽痕位于右手。

在幽痕爆发后，圣灰神庙毁于一旦，在场的所有人无一幸免，均葬身在这场灾难当中，只有审判者一人得以幸存。玩家所扮演的这位角色能够留得一命却并非完全是运气使然，而是冥冥中有着命运的安排，其中一个证据，就是审判者的独特能力。

一道类似幽幕的能量印痕被留在了审判者的手上（按照设定中是在左手，但部分宣传画作中这道痕迹位于右手，目前不清楚印痕是否能够随审判者意志转移或是玩家能够自定义其位置），这道疤痕赋予了审判者独特的能力，让其可以运用幽幕的能量进行战斗，虽然因为关系到重要的剧情细节，所以这个系统直到现在透露的情报都非常有限，但起码我们得知了关于这个能力的两个细节。

第一个细节是剧情上的，那就是审判者拥有了关闭幽痕的力量，这也是其被视为救世主的原因。玩家在游戏中的一个主要目标，就是封闭各地因为“大爆发”而出现的幽痕，并最终关闭天上的幽痕，拯救苍生。

第二个细节就是审判者在选择了对应职业并获得了职业相关的能力后，似乎还有专属的幽幕能力成长要素，在其中一段演示中，审判者发动了一个名为“裂痕印记”（Mark of the Rift）的能力，可以把影响范围内的恶魔全体放逐到幽界当中，这能力非常强大，但显然不能够连续使用，至于具体的发动条件，目前尚未明晰。



◀在一些战斗截图中，幽痕却又出现在了审判者的左手上。

同伴与主要角色

《龙之世纪 宗教审判》继承了角色扮演游戏的另外一个精髓，那就是同伴的存在，审判者并不会孤身对抗从幽痕中涌现的恶魔和导致这一状况的幕后黑手，而是会与其他志同道合的战友一同并肩作战。本作目前已经公布了所有九个同伴的信息，让我们来看看他们都是谁。

PS：因为本作中同样存在系列中的同伴／主要角色性取向设定，所以下面的介绍当中也会提及同伴／主要角色的性取向，想要和其发展浪漫关系的玩家可以先行作为参考。

▶官方网站列出的全部同伴与主要角色头像列表。



同伴 Companions

●布莱克沃尔（Blackwall）

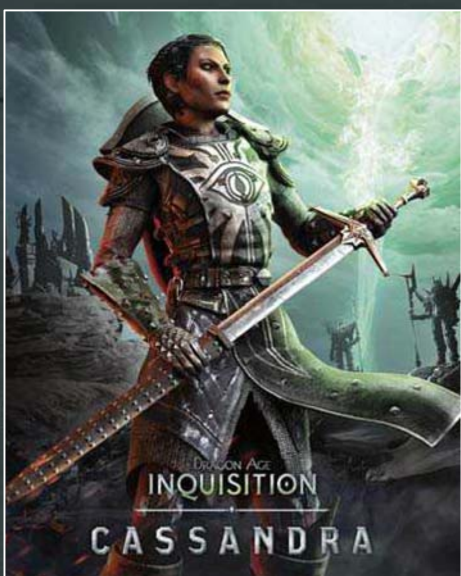


奥莱帝国地区的灰袍守望者（Grey Warden），非常自豪于自己的身分。他自愿选择成为了灰袍守望者，还作为新兵招募者四处行走，并视自己为人们的守护之盾。在遇到审判者后，布莱克沃尔将其视为某种超越了凡人的存在，并愿意追随审判者一同作战。布莱克沃尔是直男，只会和女性审判者发生浪漫关系。



►Bioware对于布莱克沃尔的定义是“有志之士”（The Resolve）。

卡桑德拉·潘达哈斯特（Cassandra Pentaghast）



被称为“大主教的右手”（The Right Hand of the Divine），和另一位本作中的重要角色蕾莉安娜（Leliana）的称号“大主教的左手”（the Left Hand of the Divine）正好相对，代表的是两者不同的行事方式。卡桑德拉所属的组织名叫“真理追寻者”（Seekers of Truth），直属于大主教旗下，其功能是保持圣殿骑士团的内部权力平衡，揉合了内务部和密探的身分。不过如今这个组织的成员只剩下了卡桑德拉一个人，因为其他追寻者全部都受到教会和法师之间内战的影响而抛弃了自身的职责，而仍然忠于大主教并寻求终结目前这一混乱局面手段的卡桑德拉因此加入到了审判者的队伍当中。卡桑德拉在《龙之世纪Ⅱ》中曾经登场，并且是动画《龙之世纪 追寻者的黎明》的主角，还在多部官方小说中登场。她是一位直女，只会和男性审判者发生浪漫关系。

◄Bioware对于卡桑德拉的定义是“信徒”（The Believer）。



►卡桑德拉正在与审判者并肩作战。

柯尔（Cole）

一个如同鬼魂般的男子，首次登场于官方小说《龙之世纪 决裂》，其种族在游戏中被描述为灵体，实际上无论是柯尔自己还是其他人都无法搞清楚他到底是什么样的存在，因为他似乎被放置在了现实世界和幽界的隙缝之中，变成了类似幽幕般的存在，一般人会经常无法察觉到柯尔的存在，或是迅速遗忘自己见到过柯尔这一事实。柯尔的另外一项特殊能力是可以感应到环境中那些被巨大疼痛所折磨的人，他会立刻来到这些人身边，提供完全无偿的帮助，有的时候是安抚对方的疼痛，有时候则是给予伤重之人一个仁慈而迅速的死亡，因为只有这些将死之人才能够切实地看到柯尔，并带着对他的记忆逝去。



在《决裂》中，因为一系列的事件，柯尔感觉自己失去了在世界上的立足之地，而为了再一次感觉到自己的存在意义，他加入到了审判者的队伍当中，为了拯救世界的目标而战。柯尔是不能够发展浪漫关系的同伴。

◄柯尔作为灵体的特点似乎在战斗中并没有直观地体现出来。



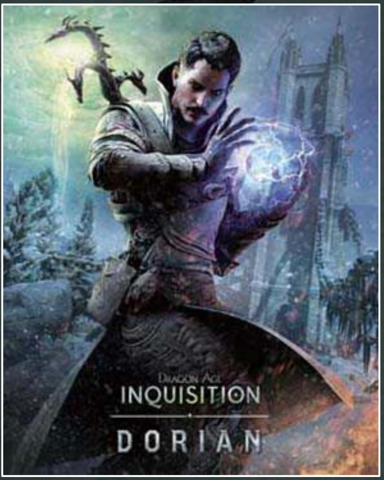
▲Bioware对于柯尔的定义是“幽魂”（The Spirit）。

多里安（Dorian）

多里安是出身于塔文特帝国（Tevinter Imperium）的法师。塔文特是一个施法者为尊的国家，曾经一度极其繁荣昌盛，但是在统治帝国的法师们变得过于自大，以至于想要触碰神的领域时，却铸成了大错，并产生了黑灵（Darkspawn）这种极其危险的生物，让其席卷与德达斯的大地，也就是《龙之世纪 起源》中发生的大事件“枯潮”（Blight）。当然，在费雷登被枯潮席卷之前，德达斯已经经历过四次枯潮了，每一次枯潮都会为德达斯带来严重的破坏，黑灵们会摧毁大量的城镇，甚至毁灭一整个国度，各个国家和种族需要耗费大量的人力物力并付出沉重的代价才能够将其赶回地下。

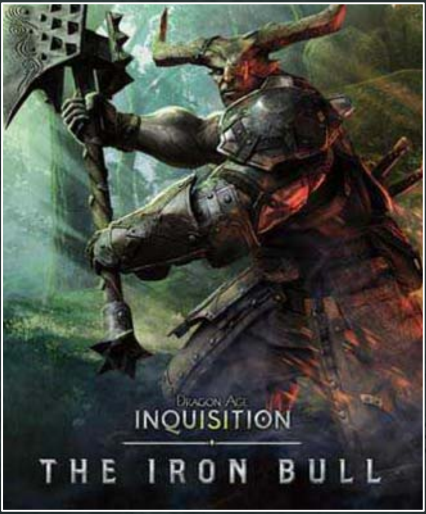
在枯潮之后，塔文特帝国实力大不如前，但是作为其往日辉煌的残影，如今塔文特帝国仍然拥有强大的力量。而出生于这么一个国度之中的多里安，原本是一个前途无量的法师学徒，他不但出身于名门望族，而且年纪轻轻就成为了统治这个帝国的大魔导师（Magister）亚历克修斯（Alexius）的学徒。但是过早的成功也让他受到了不少人的妒忌和敌意对待，而最重要的是，多里安自身也对塔文特帝国的社会文化产生了幻灭感，并拒绝循规蹈矩地使用自己的魔法天赋、智慧以及魅力去走上光辉的仕途之路，而是尝试去改变整个塔文特帝国的风气。这最终让他遭到了放逐，所以他加入了审判者的队伍，试图想要找到一条令自己国家的人民能够改变其生活方式的道路。

是什么让多里安对自己所属的国家产生如此强烈的抗拒？我们或许可以从他的性取向上窥探一二，他是整个系列中惟一一个只能够和男性审判者发生浪漫关系的男性角色，换而言之，他是个纯粹的男同性恋，毫无疑问，这和塔文特帝国的古老传统有着强烈的冲突，或许他的幻灭感正是由此而产生。



▶Bioware对于多里安的定义是「救赎者」（The Redeemer）

铁牛（Iron Bull）



▲Bioware对于铁牛的定义是“主攻手”（The Muscle）。

在成为一个雇佣兵之前，铁牛曾经是坤拿利人组织“天子”（Ben-Hassrath）的一员。这个组织的名字在坤拿利的语言中代表着“万众之心”（the Heart of the Many），其目的在于维护昆的信仰和维持这世上的纯洁之物。不过尽管组织名字和目的都透着一股高尚与神圣的味道，但实际上天子可是说是一个坤拿利人的内部维稳组织，既负责维持基于昆而制定的法令执行，也兼任间谍组织和暗杀集团，也就是类似于坤拿利人的谍报系统。

作为这个组织的一员，铁牛就是一个特工，而且是能力特别出众的一个，他以昆的名义狩猎间谍，追拿反叛军，甚至是逮捕和处决逃兵，每每手到擒来。他并不抗拒杀戮，甚至是乐在其中。

但随后铁牛被移出了组织，并且被分配到其实一直在接受天子秘密指挥的蛮牛佣兵团（Bull's Chargers Mercenary Company）中，在奥莱帝国谋生。他一边充当雇佣兵为奥莱贵族们干各种脏活，一边把自己收集到的信息传回天子组织，所以他的身分其实类似于卧底。

这种双重生活引发了铁牛的身分认同危机，传统的教育和生活让他仍然对天子和昆保持着一定的忠诚，但是他的生活方式已经迅速堕落到了昆的对立面，把大量的时间花在了喝酒、睡觉以及纵情玩乐上。他处于一种危险的平衡状态，既没有抛弃自己的信仰，却又并不对自己目前的生活方式感到有丝毫愧疚。

和其他同伴不一样，铁牛加入审判者的队伍只是因为一个很简单的原因：钱，当然同时他也有着自己的算盘，他会把审判者的状态变化和沿途遇到的见闻传回天子组织处，但也同时会利用这些情报源来提供讯息给审判者，算是成为了一个没有太大利害冲突的双面间谍。

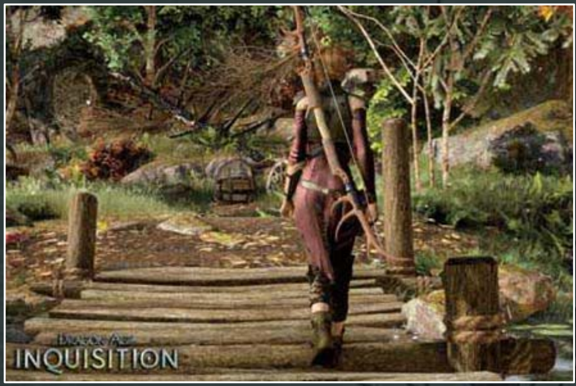
铁牛这种无所谓的态度也体现在了他的性取向上，他是一个双性恋者，也就是我们俗称的“双用插头”，既可以和男性审判者发展浪漫关系，也可以和女性审判者发展浪漫关系。

塞拉（Sera）

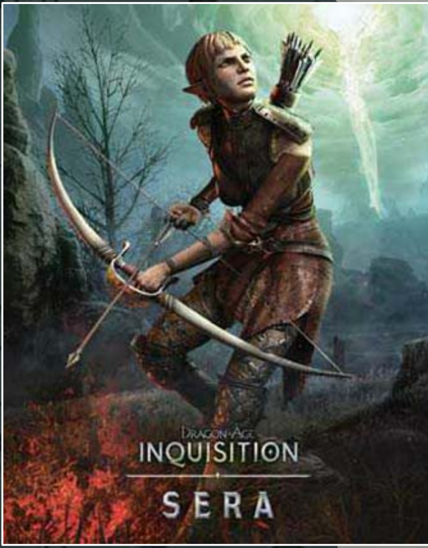
这个有着街头小混混风范的精灵是个浮躁而叛逆的丫头，她是一个街头小偷组织“红珍妮的小伙伴”（Friends of Red Jenny）的成员，见惯了人性丑恶和尔虞我诈，所以自己也变成了一副盛气凌人的样子，而且无比自私。

塞拉是个活在当下的人，她并不在意什么是正确的，只要看到有机会获得好处，她就会立刻动手。不过幽痕爆发导致的可怕灾难还是让她的内心产生了一丝变化，她当然对恶魔的入侵充满了恐惧，但也没有忘记自己拥有去抗争的能力，尽管她并不太喜欢这个世界，却也并不打算让其分崩离析，而她也需要一个能够指引她实现这种目标的人和实现这一目标的方向。审判者的出现完美地切合了她的需要，因此塞拉加入到了审判者的队伍当中。

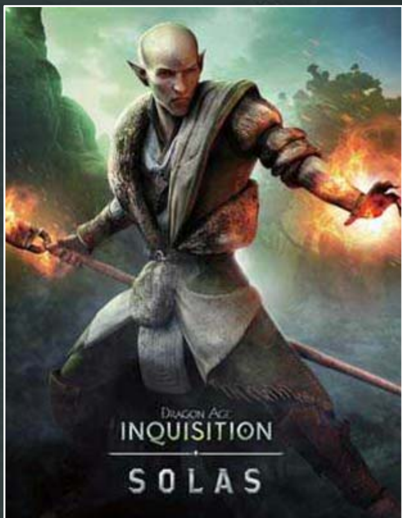
作为塞拉叛逆表现的一部分，她的性取向也是逆反的，只有女性的审判者能够和这位女同性恋精灵发生浪漫关系。



▶Bioware对于塞拉的定义是“充满变数”（The Wildcard）。



索洛斯（Solas）



▶Bioware对于索洛斯的定义是「智者」（The Mind）

从出身上来说，索洛斯不是一个达利许精灵，因为他是在小村庄中长大的，不过在之后他遁入荒野生活，所以严格来说他也不算是一个城市精灵（City Elf），这可以从索洛斯的外表上看出来，他的着装上还留着一丝城市风格的印迹，但是同时光着的脑袋和野法师（Apostate）的身分则让他带上了一点狂野的味道。

不过从本质上来说，他就是个有点与世隔绝的精灵知识分子，而且还是那种无师自通的天才，他既没有接受过法师之环的教导，也没有跟随过任何达利许精灵氏族首领学习，纯粹是靠自己领悟来掌握魔法的技巧。多年来，索洛斯把他的兴趣放在了钻研幽界上面，游荡于许多古代遗迹之中，研究古老的知识，并利用梦境进入幽界，钻研另一个世界以及幽幕之间的秘密。

因为花了太多的时间独处，索洛斯在人际交往方面缺乏经验和技巧，多数情况下他都显得非常内向害羞，但他同时又是一位智者，所以在言语之中总是会带着某些含蓄的妙语。在战斗能力方面，索洛斯的技艺并不出众，但是他却拥有着许多独特的能力，例如可以通过梦境来体验隐藏在幽幕薄弱之处的过往历史，又或是用独特的方法操纵幽幕裂缝。

因为常年接触幽界，而且远离社会的影响，索洛斯有着更为开放的是非观，他并不会用非黑即白的眼光来看待法师和圣殿骑士或是人类和精灵之间的关系，而因为同样的原因，他对于幽界的态度也更为宽容，并不像一般人那样因为教会的熏陶而将其视为恶魔横行的地狱，这也让他变成了万中无一的幽界知识专家。

于是，在见证了幽痕的诞生后，索洛斯立刻赶到了审判者身边，因为他意识到自己所掌握的知识，将会为审判者的使命带来巨大的帮助。

索洛斯是一个精灵直男，这不但意味着他只会和女性审判者发生浪漫关系，还会限定为精灵女性审判者，Bioware 表示游戏中将会给出关于为什么索洛斯只能够和精灵女性产生感情的可靠解释。

瓦瑞特·特福拉斯（Varric Tethras）

在多数人看来，瓦瑞特就是典型的富家豪族次子，当他的哥哥作为贸易头领管理着特福拉斯家族（House Tethras）的生意时，瓦瑞特却把大量的时间花在泡酒馆上，通过向其他人讲述那些道听途说的夸张故事并说服别人请他喝酒来度日。

这既是瓦瑞特真实的一面，但也有着不为人知的目的，这位出生于地表的矮人有着一个秘密的身分，就是一位矮人商业行会的间谍，维持着一个情报网络，用于解决各种各样在商业上会对行会造成麻烦和威胁的事件和人物。

对于系列玩家来说，瓦瑞特可以说是老朋友了，他不但是《龙之世纪Ⅱ》的故事叙述者，同时也是主角豪克的其中一位同伴。他本身是一位盗贼，不过非常有个性的是，他的武器是不能够更换的，那是一把名叫“碧莲卡”（Bianca）的弩弓，这是一把强大的连射弩，而且在《龙之世纪Ⅱ》中能够通过安装符文来进一步强化其表现。

这一特点会被继承到《宗教审判》中，不过碧莲卡的强化系统是否会有新的进化则并未被过多提及。在辅助了豪克并见证了其成为柯克沃尔（Kirkwall）勇士后，瓦瑞特再一次来到了另一位英雄审判者身边，见证其如何拯救德达斯，或许这位看似不靠谱的说书人又将会获得一段能够为他赢来无数杯啤酒的精彩史诗故事。

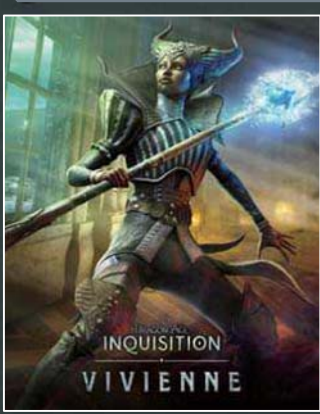
或许是他对什么都不太在乎，或许是他的心早已被弩弓碧莲卡的名字所代表的那位女子夺去，瓦瑞特在《宗教审判》中是一个不能够发展浪漫关系的同伴。

▶Bioware对于瓦瑞特的定义是“说书人”（The Storyteller）。



薇薇安妮（Vivienne）





▲Bioware对于薇薇安妮的定义是“野心家”（The Ambition）。

要用一个我们最能够理解的词来形容薇薇安妮，那就是“体制内”。她是一位充满了野心的法师，以成为奥莱帝国法师之环的首席巫师（First Enchanter）为目标，而经过在多年的潜心打拼之后，她已经离这个目标近得几乎唾手可得。然后，突然爆发的圣殿骑士与法师战争还有奥莱帝国的内战让一切化为泡影。

在薇薇安妮身上，我们会看到很多城市人和上流社会的特点，例如她是个非常时髦的女子，这一点从她的着装上就可以看出来，同时她对于装备的选择也是更倾向于时尚而不是防护能力。

不过在政治追求之上，薇薇安妮对于目前的局面也有着另一番想法，她希望能够恢复秩序，并不惜为此而投身其中，哪怕她被大多数人认为是一个一心钻营权力的政治动物和危险的施法者，又或是一个缺乏革命精神的法师集团成员。她并不支持法师与圣殿骑士之间的战争，所以作为一群法师实际上的领导者，薇薇安妮决定用加入审判者队伍的方式来实现自己的目标，毕竟她的目标和审判者有着重合之处，就是中止目前的混沌局面。

或许是因为她太专注于政治追求，薇薇安妮并没有心思去谈情说爱，所以她是一个不能够发展浪漫关系的同伴。

主要角色 Major Characters

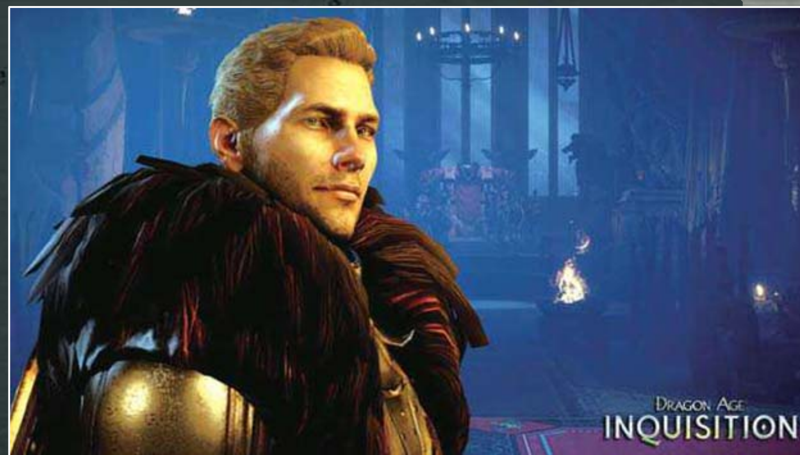
和同伴比起来，主要角色的数量并没有那么多，但是却有着几张熟面孔，而且他们对于剧情的发展都有着颇为关键的作用，下面将一一介绍一下。

考伦（Cullen）

一位圣殿骑士队长，是系列中的全勤角色，在《起源》当中他还尚未升至骑士队长的职位，只是其中一位镇守费雷登法师之环的普通圣殿骑士，不过在经历了可怕的法师之环崩坏（Broken Circle）和在柯克沃尔的法师与圣殿骑士内战后，升迁为骑士队长的考伦已经变得更为成熟，对于法师看法还有对于自己作为圣殿骑士的职责的见解也变得越发深刻。

在柯克沃尔的战斗之后，考伦带着剩下的圣殿骑士恢复了城市的秩序，而在看到了他身上的潜力后，卡桑德拉把他招募到了审判者的一方，把他的职位升迁到了指挥官（Commander），所以在故事中考伦就是审判所（Inquisition）组织的军队领袖，同时也是审判者的战术顾问。

考伦是一位直男，不过他的口味局限于人类和精灵，所以只有这两个种族的女性审判者能够和他发展浪漫关系。



▲考伦在《宗教审判》中的造型已经完全摆脱了前两作中的路人脸。

古人（Elder One）

故事中的主要反派，一位凶狠，野心满满而且极其傲慢自大的人物，他认为自己的行动目标和思维方式已经远超凡人能够理解的等级。目前关于这个反派的消息并不多，考虑到其涉及的关键剧情可能会导致严重剧透，这是可以理解的，所以关于古人的更多背景细节，就请玩家们在游戏发售后在故事中自行挖掘了。

约瑟芬妮·蒙缇耶（Josephine Montilyet）



■在外貌上充满了异域风情的约瑟芬妮会是玩家在政治战场上的得力干将。

一个安缇（Antivan）贵族家庭中最年长的女儿，是外交官领域中的杰出人物，长袖善舞、魅力无穷却又谨小慎微。她有着多年的外交大使经验，而且对于奥莱的政治形势非常熟悉，并且深刻地认识到，如果审判者想要在当前混乱的形势中恢复审判所的辉煌，那就离不开德达斯大陆上各路权贵人士的支持。也就是说，虽然审判者修复幽痕的道路是一条充满了血与火的战斗之路，这其中却还有着复杂的政治纠葛，所以审判所需要的并不只是实打实的战斗力，还需要同样强悍的政治手腕。

这就是为什么约瑟芬妮最后会作为外交顾问和特使加入到审判者的队伍当中，蕾莉安娜以老朋友的身分对她发出了邀请，而约瑟芬妮也并不畏惧她作为审判所特使时将会面临的艰巨挑战。在剧情故事当中，约瑟芬妮将会在审判者面临复杂的政治局面的时候扮演着重要的参谋角色，让玩家能够在权力场上也像是战场上般地无往不利。

令人惊讶的是，约瑟芬妮在情感上似乎也有着和政治上一样的强大适应能力，她是游戏中第二个并非是同伴的浪漫关系对象，而且她也是和铁牛一样的双性恋者，能够和男性或女性审判者发展浪漫关系。

蕾莉安娜（Leliana）

“《龙之世纪》系列”最有人气的女性角色之一，在系列首作《起源》中便作为同伴登场。她的身分颇为复杂，首先她是一个奥莱人，并且以吟游诗人（Bard）的身分行走四方，但同时她又成为了教会的修女，最后甚至成为了大主教的直属密探，被称为“大主教的左手”。

关于蕾莉安娜错综复杂的过去只用短短的文字恐怕无法完全描述，为了展现出她人生的关键转折点，Bioware甚至在第一作《起源》发售后专门制作了一个DLC“蕾莉安娜之歌”（Leliana's Song）来让玩家亲自扮演蕾莉安娜并体验她年轻时的一段过往。在这里我们只需要搞懂几个关于她的关键特点。

首先，她虽然是奥莱人，但是母亲是费雷登人，所以她也把费雷登视为自己的故乡。在当年费雷登还处于奥莱帝国的统治时，蕾莉安娜的母亲是奥莱贵族塞西莉女士（Lady Cecilie）的仆人，并居住在费雷登。而随着费雷登靠着起义独立，塞西莉女士不得不返回祖国，蕾莉安娜还有她的母亲也只能随之同行。随后因为母亲去世，蕾莉安娜成为了塞西莉女士的养女，她接受着贵族熏陶长大，懂得皇家贵族的礼仪，也对奥莱的风俗极为了解。因为身分的关系，她永远不可能跻身贵族之列，但却成为了间谍的绝佳人选。

随着她长大成人，蕾莉安娜果不其然被

当成了家族的间谍工具，加入了奥莱贵族们闻名遐迩或者说臭名昭彰的“权力游戏”（The Grand Game）当中。她成为了一名吟游诗人——在权力的游戏中，这意味着她需要成为一名精英“玩家”，既能歌善舞，又懂得察言观色，而且在必要时还必须偷抢拐骗甚至是色诱和暗杀。在许多人看来，在权力游戏中所流淌的鲜血，甚至已经比奥莱史上任何战争所流的都要多，而这些鲜血，多数都是属于吟游诗人们的血。

从这个角度看来，蕾莉安娜遭到背叛看似偶然，其实只是这场间谍游戏中每个人的必然命运，而她能够留得一命已经是万幸。之后的事情，大部分玩家应该都亲眼见证过，她回到故土费雷登，遇到了一位在与枯潮的战斗中幸存的灰袍守望者，并与对方一起拯救了费雷登。

当玩家在《龙之世纪Ⅱ》中再次遇到她时，她已经成为了大主教的御用间谍，尽管在这一作当中她不再是主角的同伴，但仍然担任着剧情角色。

这一特点被延续到了《宗教审判》中，而且这一次蕾莉安娜的地位得到了提升，她是审判所的间谍大师，负责最见不得光的部分，包括情报刺探和更为肮脏的暗杀——当外交手段不再是一个可行的选择时。



▲在《宗教审判》中，蕾莉安娜的造型显得更加成熟，也更加神秘，尽显间谍大师的风范。

从目前游戏中已经透露的一部分游戏实际试玩中可以看出，虽然不再是一个同伴，也不能够成为浪漫关系对象，但蕾莉安娜在某些任务中还是会作为额外战斗角色加入到审判者的队伍当中。

莫莉甘（Morrigan）

另外一位“《龙之世纪》系列”中的人气角色，传说中的“荒野女巫”（Witch of the Wilds）的女儿，一位精通变形术的野法师（shapeshifting apostate mage）。

莫莉甘被女巫弗莱玛斯（Flemeth）抚养长大，并被她派到《起源》的主角灰袍守望者身边，辅助其击退第五次枯潮。事情随后的发展颇为出人意料，莫莉甘发现她被抚养成人的目的，竟然是为了成为弗莱玛斯的附身对象，弗莱玛斯正是利用这种方式来达成传说中的永生。



▲莫莉甘把自身投入到奥莱帝国的政治争端漩涡中的目的为何，是本作其中一个巨大的悬念。

根据玩家的选择，莫莉甘的状况会有所变化，这里我们只提及最有戏剧性的一种。如果玩家按照莫莉甘的意愿，杀死了弗莱玛斯，并且把她的魔法书交给了莫莉甘，则莫莉甘会变得更为强大。

同时在故事后期灰袍守望者发现杀死大恶魔（Archdemon）之后只有自我牺牲才能够解决枯潮的危机时，莫莉甘会给出另一个建议，那就是她可以怀上一位灰袍守望者的孩子，并用这个孩子代替守望者本人去承载大恶魔的灵魂，避免守望者本人的死亡。

男性的灰袍守望者可以通过亲自和莫莉甘结合来做到这一点，女性守望者则需要队伍中的同伴阿历斯泰（Alistair）或洛根（Loghain）代劳。无论是哪一种形式，莫莉甘都会怀上孩子，并且在大恶魔死去时，将其灵魂吸收。在这一点达成后，莫莉甘就失去了踪影。

她再次出现是在2年后，在“猎巫”（Witch Hunt）DLC中，已经成为了灰袍守望者指挥官的主角会听到莫莉甘出现的消息，并且最后发现她进入了一道魔法传送门，前去为一个“巨大的改变”而作准备。至于那个承载着大恶魔灵魂的孩子是处于什么样的一种情况中，直到目前我们都还不得而知。

而在《宗教审判》当中，玩家们终于能够得知莫莉甘的去向，她已经成为了奥莱帝国的魔法顾问，并且得以接触许多皇室中不为常人所涉足的禁闭魔法知识，甚至有传闻称她正在向奥莱的女皇传授黑暗的法术。

无论真相是如何，可以肯定的是，莫莉甘在《宗教审判》当中将会扮演重要的剧情角色。她口中所指的“巨大的改变”到底是什么，那个承载着恶魔之魂的孩子又是否会出现在故事中并对剧情产生巨大的影响，就要留给玩家们在游戏当中一一了解了。

系统

《龙之世纪 宗教审判》的基本系统有着非常多过往作品的影子，包括系列特色战术视角和《龙之世纪Ⅱ》的动作游戏风格手感。除此之外，基本职业的构成仍然是经典的“战法贼”铁三角，但是在进阶职业上则有着一些新的职业加入。同时本作在系统上有着一个前所未有的新元素，那就是网战的加入，下面我们将会把职业和网战两个方面都介绍一下。

职业 Class



新闻资讯 NEWS & CONTENTS 前线狙击 龙之世纪 宗教审判

www.dooland.com

战士（Warrior）



虽然在系列首作《起源》当中，"《龙之世纪》系列"就加入了怪物仇恨的概念，但其作战思路并非特别严谨地遵照《魔兽世界》中的"坦克、治疗和输出"的职能分工，所以玩家选择了战士职业也并不意味着就需要完全把自己定位成团队中的肉盾角色。但是战士的基本功能仍然是完全偏重于与敌人近身肉搏并输出物理伤害，还有在扼要地区起到阻挡敌人靠近其他队友的作用。

另外，因为操作手感的进一步革新和改善，战士在本作中也是操作手感最接近于动作游戏的职业，对于那些不太喜欢频繁进入战术视角调兵遣将，而是更享受投身战斗中的玩家来说，战士会是一个比起其他职业来说更好的选择。

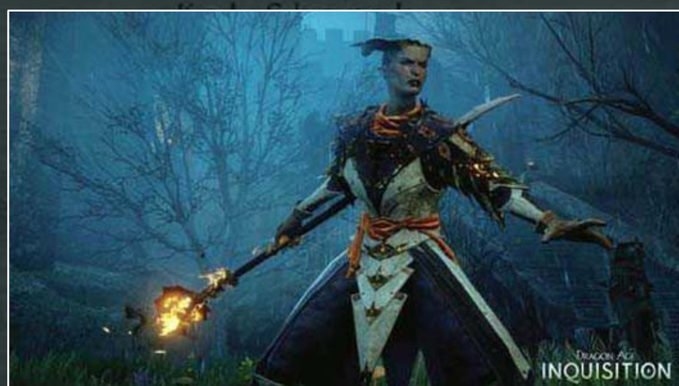
盗贼（Rogue）

走灵巧路线的盗贼在系列当中的战斗定位都是混合的，既可以发动快速而致命的近战攻击，也可以拿起弓箭摇身一变成为远程的物理伤害输出者。在《龙之世纪Ⅱ》的战斗系统改革后，盗贼的战斗方式帅气程度大幅上升，是一个从观赏度上来说非常值得一用的职业。不过作为一个灵巧型的职业，其所需要的操作频率相对较高，同时因为抗打击力能力不强，所以在走位意识和战略眼光方面的要求都比战士要高，所以对于那些不习惯快节奏战斗的玩家来说，盗贼可能是一个使用上比较有挑战性的职业。



法师（Mage）

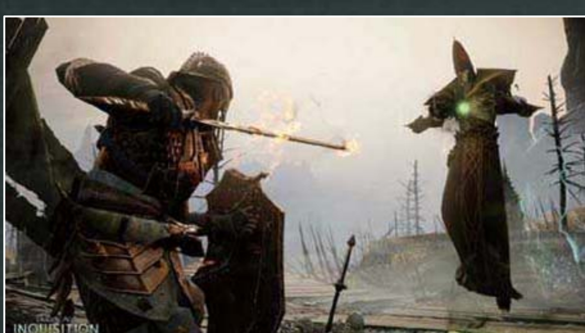
因为系列中不存在牧师或者德鲁伊之类传统欧美角色扮演游戏中的治疗职业，所以除了承担了队伍中的法术伤害输出和控制者职能外，"《龙之世纪》系列"的法师还一定程度上担当着治疗者的职能，所以其在战斗时需要考虑和兼顾的事情也是最多的，既要决定在何时释放法术，也要考虑该用控制法术先把哪一个敌人排除在战斗之外，更不用说还得抽空注意一下队友的生命值。这使得使用法师的玩家会更为依赖暂停功能和战术视角，频繁打断战斗节奏换来的好处就是获得运筹帷幄的快感，加上本作中同样会存在特定法术之间产生的连锁反应，巧妙地使用两个低级法术歼灭一大批敌人时带来的成就感也是这个职业的吸引力之一。



进阶职业 Specializations



在《宗教审判》当中仍然存在着进阶职业，其定位和解锁方式虽然尚未完全公布，不过估计不会和之前的作品相差太多。目前每个职业对应的三个进阶职业都已经公布，下面将一一介绍。同时，因为系列中存在着向同伴学习其特长来解锁进阶职业的设定，下文也会按照背景来推断一下这些进阶职业是否有对应解锁的同伴或角色。



战士进阶职业

1.勇士（Champion）

在《起源》当中登场过的进阶职业，其原始定位是用战吼和特殊群体增益来强化队伍战斗能力的领袖型进阶职业，而在《宗教审判》中则被调整为更偏向于防守型的职业，但同时也能够继续产生强大的物理伤害输出，是比较均衡的进阶职业。在审判者队伍当中，符合这一特征的角色理论上应该是布莱克沃尔，不过鉴于一部分情报中显示系列首作中的战士同伴阿历斯泰和《龙之世纪Ⅱ》中主角豪克均会在本作登场，所以玩家也有可能是靠着这两者中的一个来解锁勇士进阶职业——如果玩家继承的存档中豪克选择的职业是战士的话。

2.掠夺者（Reaver）



强攻型的战士进阶职业，在《起源》和《龙之世纪Ⅱ》中都是设定为越战越勇而且能够以战养战的狂战士风格，这一点也被延续到了《宗教审判》中，而且这一次掠夺者甚至可以在受到伤害后进入到狂暴状态，所以战况越凶险，掠夺者的表现就越出色。从定位上来说，坤拿利人同伴铁牛是最适合进阶成掠夺者的，但是靠他本身解锁掠夺者职业的可能性不是很大，玩家更有可能是会从某位矮人身上学到这一进阶职业。

3.圣殿骑士（Templar）



比起勇士，圣殿骑士的进攻性会更弱一些，换来的则是对于魔法的抗性和限制施法者进攻的能力，而且还能够拥有众多保护队伍成员并为他们提供增益的能力，定位更接近传统意义上的“坦克”（Tank）。这个职业很有可能会是通过拥有教会背景的卡桑德拉解锁。

盗贼进阶职业

1.巧手匠（Artificer）



专注于设置陷阱的盗贼进阶职业，尤其是放置大威力的爆炸地雷。这是一个更为偏向控制而不是进攻的进阶职业，因为其战斗方式需要一定的战略思维配合，所以更适合那些喜欢使用战术视角的玩家。从需要使用爆炸地雷和强调陷阱运用这两点上看来，坚持使用碧莲卡的矮人瓦瑞特会是巧手匠进阶职业的适合人选，但从风格上来说不像是能够通过他解锁的进阶职业。

2.刺客（Assassin）



盗贼的老牌进阶职业，系列前两作均有出现，强调高威力的偷袭攻击和神出鬼没的战斗方式，在《Ⅱ》中甚至还拥有了提高目标受到伤害的能力，在本作当中配合盗贼的操作手感加强，玩起来应该会更有快感。从同伴能力上来讲，最适合解锁这个进阶职业的自然是柯尔了。

3.神风剑客（Tempest）



这是一个擅长使用炼金术混合技能来在自己身周产生冰霜或者火焰风暴，并用其对敌人进行猛攻的进阶职业。换而言之，神风剑客是擅长于造成元素伤害的职业，但同时其攻击方式仍然是基于物理攻击形式的快速猛攻。和巧手匠有点类似，同伴中似乎不存在能够完全契合这一战斗方式的角色，所以不排除是通过其他游戏中的角色解锁。

法师进阶职业

1.魔骑士（Knight Enchanter）



用一个土鳖到爆的词来形容这个进阶职业，就是“魔武双修”。魔骑士可以通过塑造魔法能量来将其作为武器使用，同时也精通防护和防守法术，这种特点会让他们能够既使用远程法术攻击又可以展开近战，所以魔骑士也是极少数可以在教会允许下与圣殿骑士一同进行战斗的法师。而从这个特点上来看，同伴中的三个法师都不符合魔骑士进阶职业的特点，所以恐怕并不是通过同伴而解锁。

2.亡灵法师（Necromancer）

偏向邪恶路线的施法者进阶职业，最大的特点就是能够驱使亡者帮助自己的作战，同时还能够利用法术让敌人产生强烈的恐惧，最可怕的还是能够利用敌人的尸体产生爆炸。从文化背景上来说，塔文特帝国甚至允许血魔法（Blood Magic）这种被禁忌的法术存在，所以同样流行通灵术恐怕不是一件很稀奇的事情，但是因为多里安本身就抗拒延续自己国家的文化陋习，所以他懂得通灵术并能够将其传授给其他施法者的可能性并不高，这一进阶职业恐怕是从其他更为黑暗的途径解锁。



3.幽能法师（Rift Mage）

从名字上就可以看出来，这个进阶职业可以说是《宗教审判》的主题职业，其特点就是从幽界中摄取能量辅助自己战斗，甚至是直接从其中提取出特殊的物质来用于攻击，又或是通过扭曲幽幕来产生特殊的效果去伤害敌人。从定位上来说，这个进阶职业的掌握者和解锁者有很大机会会是同伴当中的幽界专家：索洛斯。



网战模式



和本作的其他情报比起来，网战模式可以说是公布得相当晚，这可能是因为其开发进度相对靠后，又或者Bioware和EA是在评估过系列玩家对此的接受能力后才作此安排。无论是那种原因，起码我们可以从一些早期公布的细节中就立刻看出来，这就是一个《质量效应3》中网战模式的改进和延续，其元素包括4人合作、快速流程（一次游戏只需约30分钟）、更专注于战斗而不是剧情还有标志性的抽箱设定。

值得庆幸的是，网战模式这一次不再效仿《质量效应3》的银河防卫值设定，和单机部分完全没有任何联系，类似于“《使命召唤》系列”的战役和网战部分。玩家会在这个模式中体验独特的三个战役，并能够从十二个全新角色中选择一位使用。鉴于这一模式目前透露的细节比较散乱，我们将会在下文以条目的方式表述。

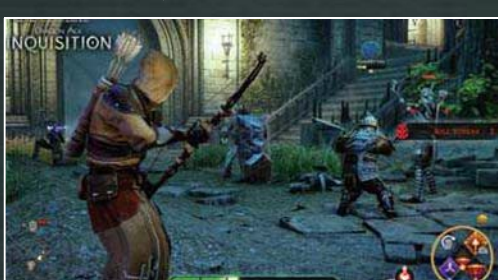


1. 游戏模式为四人合作，目前没有任何情报显示有玩家对抗的PVP内容，这一点与《质量效应3》网战一致。

2. 一次游戏过程需要约30分钟。

3. 游戏内容基本上就是典型的“大菠萝”式流程，进入一个区域，杀光出现的敌人，拾取所有掉落物，然后进入下一个区域再战。

4. 三个战役的关卡规模都不小，而且虽然其使用的关卡素材不会变化，但是地下城本身的构造是随机生成的，所以每一次玩都会有新体验。这一点比《质量效应3》网战要更有诚意，因为后者的地图基本结构都是不变的。



5. 关卡中存在着秘密区域，需要特定职业的能力去打开通道，这意味着如果玩家们的队伍构成缺乏三个职业中的某一个，有可能会无法进入这些区域并获得奖励。

6. 玩家可选角色为12个，但在初期公布的情报中显示角色为9个，每个职业三个，所以目前并不确定另外三个角色是否同样是三大基础职业各有一位。不过有一点可以肯定的，就是每一位角色都不会只是换个外貌贴图而已，他们都有自己的性格与特点，而且还会在游戏过程中进行互动。



7. 尽管与单机战役没有游戏要素上的联系，但是从故事设定上来说网战和单机存在着关联，玩家扮演的角色都是审判所的特工，按照审判所的指令前往特定的区域执行任务。而在单机部分也有派遣审判所特使来执行任务的系统存在，所以虽然两者不会互相影响，不过在故事线发展上是可以保持一致的。

8. 因为上一条提到的原因和继承《质量效应3》网战模式的特点，《宗教审判》网战会推出非常多的DLC，不过和《质量效应3》一样是免费的，其目的就是增加游戏内容并保持对玩家的粘度，而鉴于本作网战模式中每一个游戏地图都用战役来称呼，则意味着在后续的DLC更新中，玩家们还能够看到网战模式的剧情发展。

9. 在攻略地下城过程中，玩家能够拾取各种各样的掉落物品，最基本的当然是钱，但是也有可能是素材或是完整的装备，甚至有可能会获得解锁新角色的道具。这意味着本作网战模式的复杂程度会比《质量效应3》更高，但是基本内核是一致，就是用随机的掉落来延长游戏时间，同时12个角色也不会在一开始就全部供玩家使用，而是需要通过在地下城中开宝箱或者完成游戏后用钱来开宝箱时随机获得。

10. 在公布上一条信息的同时，Bioware也证实了本作存在着内购系统，基本模式应该和《质量效应3》类似，玩家可以用现实货币开宝箱，以更快获得新角色解锁和更好更强的装备等等。当然，Bioware也作出了保证，没有什么内容是必须要通过内购获得的，一切都可以用游戏中的虚拟货币购买。

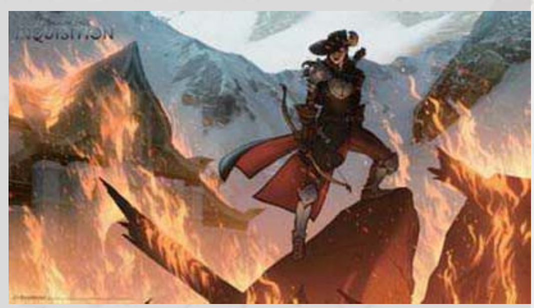
11. 游戏的机制是完全公平的，任何掉落被任何人拾取都会进行全团分享，在宝箱中获取物品也是每人一份，所以不存在抢夺掉落的情况。

12. 按目前透露的试玩情报看来，网战模式中每一个角色的基本职业状况的是固定的，包括了进阶职业，这一点也和《质量效应3》非常类似，玩家可以让角色升级并解锁更多新技能，但恐怕不能够选择其进阶职业的类型。



13. 网战模式已经在今年于西雅图举办的PAX Prime上提供了试玩，获得了非常不错的评价，所以在实际游戏中的表现值得期待。

结语



2014年的11月对于欧美角色扮演游戏爱好者来说，几乎就是一个毫无选择的《龙之世纪》主题月，因为除了《龙之世纪 宗教审判》，市场上同类型作品中几乎没有任何在其面前值得一提的对手。尽管不能够看到欧美RPG百花齐放有点令人遗憾，但是这也意味着我们会有充足的时间去体验这款难得一遇的杰作。相信通过前文的介绍，大家对于《宗教审判》的魅力都已经有了直观的认识，接下来，就让我们静静等待11月18日的到来，并充分感受这款游戏的真正魅力吧。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 纱迦　美编 心の永恒

全成就/奖杯用时：8～10小时

使命召唤 先进战争	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Advanced Warfare	美版
	2014年11月4日 本地1～2人，在线2～18人	对应年龄：17岁以上
	售价为XOne/X360/PS4/PS3版:59.99美元	

今年的年货又来了，从发售前的宣传来看，本作的进化是相当大的，各种未来高科技元素闪瞎眼。从实际情况来看本作也的确是未来意味最浓厚的一作，比起之前的《黑暗行动Ⅱ》和《幽灵》来都要好。而老戏骨凯文·史派西的精彩演出给战役模式增色不少。本期攻略将以全成就/奖杯为主，为大家详细介绍战役和生存模式。

系统解说

特殊操作

本作的操作方式和过去差不多，由于众所周知的PS平台和Xbox平台的差异，加上玩家也能自行调整键位，写4遍操作毫无意义。这里只把本作新增的一些特殊操作解说一下。

切换手雷：本作新增的设定，玩家在身上不用携带不同种类的手雷，使用前直接切换即可。切换手雷的操作是按住LB/L1或RB/R1后再按X/□，可以循环在3种手雷中切换。如果只是单纯想切换而不想扔，可以按Y/△取消。

滑铲：这是上一代就有的操作，指令为奔跑中按B/○。本作的滑铲距离比上一代要更远。

瞬移：当玩家朝除前之外的方向按下左摇杆时，即可使出瞬移，效果为快速向对应方向移动一大步，可以打敌人一个出其不意，也可以用来躲避爆炸物。

二段跳：指令是国际通用的空中按A/×。不过本作的二段跳刻意做得比较机械化，使用时略感生涩，而且会自动往前窜一定距离。

空中冲刺：在空中使用瞬移指令就可以使出空中冲刺，和瞬移的不同之处在于可以往前冲刺。

砸地攻击：空中按B/○，可以对落地点附近的敌人造成伤害，不怎么实用的技巧。

特殊手雷

本作的一大新要素，战术手雷和杀伤手雷各有3种，占用共通的携带量，可以自由切换。

THREAT：探测手雷，可以自动以类似红外的方式显示附近的敌人，配合本作强力的穿透性武器，可以让敌人死不瞑目。

FLASH：传统的闪光弹，在本作中存在感极低，基本无用。

EMP：可以让敌人的电子设备



© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc.

www.dooland.com

不能发挥作用，最佳用途是用来对付空中的敌人，因为无效之后直接摔下来就废了。

FRAG：传统的手雷，和闪光弹一样由于落后于时代，在战役模式中基本无用。

CONTACT：粘雷，同样没什么用，但在第 2 关的训练关中对于拿高评价有特效。

SMART：智能手雷，本作最出风头的未来武器。扔出去后会自动跟踪一定范围内的敌人然后爆炸，十分犀利。注意智能手雷扔出后，玩家可以通过准星定位，以防其自动锁定了不想要的目标。

装甲能力

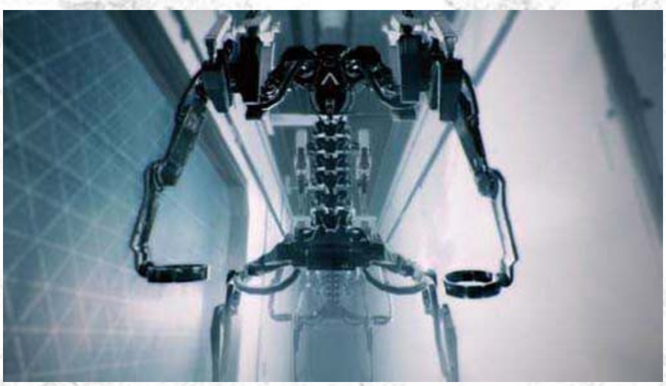
本作中主人公身上的外骨骼装甲提供了多种特殊能力，在故事模式中每关可以使用的能力不同，在关卡开始时会有说明。发动装甲能力会消耗电池电量，用掉的电量除剧情外无法回复。隐身、爬墙、抓取等限定场合的能力就不多说了，这里主要介绍一下主动技能。

OVERDRIVE：直接说是子弹时间比较容易理解，发动后一定时间内敌我双方的速度会变慢，从而实现精确瞄准，十分实用。在子弹时间中累计干掉 50 个敌人，可以解锁成就 / 奖杯 Maximum Overdrive。

STIM：加快移动速度和回复速度，作用不大，也没有对应成就 / 奖杯。

SONIC：发动后主人公身上会不断向外发动音波攻击，让附近的敌人陷入短暂的行动不能状态，对无人机也有效果。累计干掉 10 个因音波攻击而行动不能的敌人或无人机，可以解除成就 / 奖杯 Loud Enough For You?

SHIELD：调出一面刀枪不入的盾牌，能够正面防御绝大部分攻击。盾牌不会损坏，但随电量消失。一般用在关键时刻救命。



装甲升级

本作的外骨骼装甲不仅提供了各种便利的能力，而且还能通过升级来提升效果。升级的点数由玩家在战役模式中达到一定的目标后取得，一共有以下 4 种：



杀敌数：以任何方式消灭敌人都算数，不过数量要求很高。

爆头数：数量要求很低，稍加注意的话可以最先完成。本作爆头时准星会增加特别的命中效果。

手雷杀敌数：推荐在弹药箱附近多用智能手雷杀敌。

回收笔记本数：按照下文的攻略回收即可，一共 45 个。

这些目标均不能通过回到检查点的方法来重复累计。据个人经验来看一周目打下来可能杀敌数和手雷杀敌数会有不足，不过只要不选择 NEW GAME，升级情况是可以保留的。至于升级方面，优先推荐升级电量和携带手雷量。

老兵心得

和过去一样，本作全成就 / 奖杯需要完成老兵模式。本作的老兵难度堪称系列最低，如果玩家准备打两遍的话，由于可以继承升级情况，更是简单得不像话。下面为大家介绍一下本作的老兵难度过关心得。

1. 多用智能手雷。这是最好的武器，特别是在有弹药箱补给的情况下，完全可以使用无限智能手雷战术，实在是为弹药箱附近的敌人感到悲哀。

2. 历代共通的友军纵深战术在本作中依然有效。它的含义是 NPC 友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深，并将路上的敌人全部干掉。不过个人感觉本作友军冲得比过去还猛，但容易遗漏一些敌人在身后，比较坑爹。因此在使用该战术要注意一下。

3. 自动瞄准依然是战役模式的有力帮手，抽筋似地点放 LT/L2 开枪十分好用。

4. 活用你的装甲能力，特别是还有不少能力还关系到成就 / 奖杯，不要带着接近全满的电量过关。

5. 如果你实在打不过去，推荐先用低难度通关一遍，攒一些技能点。之后通过选关方式来挑战老兵难度，技能点可以保留。注意一定不能选择 NEW GAME，不然技能点会清零！用选关方式打完老兵难度一样可以解除对应的成就 / 奖杯。

老兵难度战役模式攻略

成就 / 奖杯 + 笔记本收集 + 剧情介绍



我们尚未睁眼便已来到这个世界，大部分人都会选择一种活法，那就是盲目地追随那些领导者，为任何看起来有意义的事业而献身。而我，Mitchell，则是一名海军陆战队员。六个月前，我和我的好友 Will Irons 应征入伍。现在，我们横跨了半个地球，准备前往韩国开展军事行动。密封的头盔让我有些喘不过气来，Will 在我身旁提醒我保持冷静，他是我最好的朋友，我知道在关键时刻他十分靠得住。队长 Cormack 在给我们做最后的动员，北边正打算入侵首尔，我们要把他们打回去。这不仅仅是任务，也是故事的开始。

TIPS 成就相关:这回Xbox One版《使命召唤 先进战争》的成就壁纸设计保持了《使命召唤 幽灵》的高素质水平，但坑爹的是这次所有成就都没有提供进度查询功能。可谓有得有失。

Induction

故事简介

我与 Cormack 以及 Will 同属一个分队，我们需要乘坐降落舱登陆首尔，队长正与空间站核实降落地点。“别紧张，和训练中一样，Mitchell。”发射倒数时好友 Will 不忘为我减压，但战争是残酷的，搭载我们的运输机在降落开始后便被击坠。由于原定降落区域敌人火力太过密集，我们不得不改变降落地点，虽然途中发生了一点小意外，不过还是平安着陆了。打开舱门，眼前便是硝烟弥漫的首尔，城市的主要街道已经被敌人军队占领。我们一路扫清敌人来到指挥营，却得知原定要汇合的 Demo 小队已经开始了行动。

在前去支援途中，Cormark 队长接到了 Demo 小队告知的新任务——摧毁敌人的杀伤性武器发射器。通往任务地点的路上敌人密布，我们改走地下通道与敌人周旋，却在途中偶遇了私人武装集团 Atlas 所属的救援部队，而 Atlas 的总裁正是 Will 的父亲。“那是你爸爸的公司吧，他们有最好的装备与资金支持，你为什么不加入他们呢？”队友 Jackson 好奇地问 Will，“我想为我的国家效力，而不是我父亲。”Will 则道出了他的真实想法。

突破了重重包围我们终于找到了敌人的发射器，却也发现 Demo 小队已经全部阵亡，我和 Will 决定接下摧毁发射器的任务。在 Cormark 以及队友的掩护下，will 成功将炸弹放入放射器中，可是舱门突然关闭，他的手臂被掐在门中，我试图帮助 Will 脱身，但是毫无用处。眼看发射器即将起飞，Will 用另一只手将我推开，与发射器一起消失在了火光之中，惟一留下的只有一句遗言：“朋友，我们另一边再见。”



攻关指南

充满高科技感觉的一关。空中按→键可以启动喷射装置，之后在空中时按 X/☐键可以喷气，利用这点可以安全下降到地下，但如果偏离任务区域依然是直接判负。

落地后干掉一小撮敌人，前面有车门可以拿下来，这时应迅速无视空中的无人机群上坦克，然后用火炮击退无人机群，最后系统提示按 A/× 键发动 EMP 全灭敌人。如果玩家动作够快的话就可以保护我方的步行战车不被摧毁，从而解锁成就 / 奖杯：Not on my Watch。

进入前方大楼后，系统会提示玩家朝除前之外的方向按下左摇杆可以使出瞬移，玩家在遇到敌人的手雷攻击时要多用这一招，因为关系到一个成就 / 奖杯。随后系统会提示玩家使用智能手雷，这是战役模式的头号大杀器。将这里的敌人清光后，上楼右转在柜台上有本关第 1 个笔记本（1/45）。

在下一个场景中干掉一群敌人后会看到一个弹药箱，补充之后穿过一节车厢，前面敌人会使用烟雾弹，这时系统会提示玩家使用探测手雷。这里有很多敌人，如果换智能手雷一发过去很容易同时炸死 4 个敌人，从而解除成就 / 奖杯：Genius。

来到地面后在一家名为 SAKURA 的日本料理店前遭遇大批敌人，左方还有装甲车。在这家店的楼上可以找到本关第 2 个笔记本（2/45）。不过这家店



里有大量敌人，在不明敌情的时候可以扔探测手雷探路。清光店里的敌人后从二楼将对面和楼下的敌人清光，下面有弹药箱可以补给，用无限智能手雷招呼敌人吧！

之后按提示拿起榴弹枪 MDL，这种枪发出的榴弹在一定范围内可以跟踪敌人，是战役模式的又一杀器。然后穿过桥下的瀑布，直接进入前方的小房间即可找到本关第 3 个笔记本（3/45）。上桥后上飞机本关就结束了。

Atlas

故事简介

我们最终将敌人赶出了首尔，但却损失了许多战友，这其中也包括我的挚友 Will。而我，虽然失去了左手，但也算是捡回一条命，这是不公平的，如果可以的话，我愿意代替 Will 牺牲。“我为有这样一位真诚和有荣誉感的战士在我的队伍中深感荣幸。”Cormark 在 Will 葬礼上的致辞中这样说道，我和我的战友们都参加了 Will 的葬礼。葬礼结束后，Will 的父亲，也就是 Atlas 的总裁 Jonathan Irons 找到了我，他想让我成为一名 Atlas 的士兵，作为条件，他会运用公司的技术修复我的手臂。

经过考虑后，我选择再次成为一名战士加入 Atlas，当然我也获得了新的左手。为了测试新手臂，我参与了一场营救总统的模拟训练，在与我的搭档 Joker 的默契配合下，我们成功救出了总统，但在最后关头我的新手臂发生了故障，“太大意了，Mitchell，你已失败了。”扮演恐怖分子的 Gideon 队长将我击倒在地。演习结束的同时 Irons 正好赶到，在短暂询问了我的情况后，他与 Gideon 准备带我去研发中心，“我们拥有世界上最先进的军事设备，但我们不会为有所保留，我们并不出卖政治，我们只出售力量，我们就是超级力量。但力量不仅仅用于破坏，Atlas 也在许多国家建立了基础设施，我们往往比政府更有效率 ... 但是我儿子却不这么想。”Irons 在车上向我介绍他引以为傲的武装力量，词句中难免透露出他对政府的不满。在研究中心修复好手臂并且完成了一系列基础训练后，我在 Gideon 队长的陪同下再一次开始模拟训练，由于之前已经熟悉了新装备，第二次的模拟训练轻松了不少。训练结束后，Irons 再一次出现在我的面前：“干得好，孩子，欢迎来到 Atlas。”



TIPS | 网络问题：本作的网络问题相当大，各个版本目前联机品质都是一片灾情，可能是因为这次是动视自己架设服务器的缘故。动视已经发公告表示正在着手修正这些问题了。

攻关指南

进入戴维营击毙挟持人质的匪徒后，搜索一下附近的洗手间即可找到本关第 1 个笔记本（4/45）。这里的战斗都没有难度可言，记得按↓可以使用盾牌，按→可以加速回复。

接下来是每代必有的游街环节，下车后右转来到大门右边的门卫室，有本关第 2 个笔记本（5/45）。接下来有两场模拟战斗，关系到两个成就 / 奖杯。由于可以无限重试，所以难度不大。第一场训练是射击，玩家要射击红靶，回避蓝靶，打头部有 100 分，打身体只有 50 分。玩家要尽量多打头部，系统提示按↑发动子弹时间时就果断发动。稍加注意的话取得 2600 分以上的成绩不难，从而解除成就 / 奖杯：Deadeye。

第二场模拟战斗考验的是玩家的手雷运用。基本上就是要用探测雷找出室内的敌人用枪干掉，用智能手雷或粘雷干掉靶子，用 EMP 干掉无人机。使用智能手雷时要用准星进行引导，如果无人机多的话智能手雷有可能误炸，从而导致最后没有足够的手雷来击中靶子，玩家要熟练掌握按住 LB/L1 或 RB/R1 后按 X/□键切换手雷的操作。好在成就 / 奖杯的要求不高，就算漏了一些目标也没有问题。

完成这个训练后前进，来到一间房后会拿出武器，这时右转房间里有本关第 3 个笔记本（6/45）。二进戴维营时前面有大批敌人，此处可以尝试解除成就 / 奖杯：Threat Detected，用一颗探测手雷同时探测到 10 个敌人。这次的战斗依然简单，而且这次装备齐备，还有无人机助阵，难度很低。记得多用子弹时间杀敌，因为有对应的成就 / 奖杯。



Traffic

故事简介

Irons 为我打开了一扇门，我想我该证明自己了。两个月后机会悄然降临，尼日利亚总理在参加拉各斯的国际技术会议时被前车臣恐怖分子创建的恐怖组织 KVA 挟持，其首领代号为“Hades”，而我们的任务便是与当地的军方合作想方设法解救人质。“这些业余人士以为他们知道怎么救人，让我们好好教教他们。”Gideon 并不是很待见当地的军方，闲聊后他开始用小型飞虫摄像头对 Hades 进行监视，不过在短短的几分钟内 Hades 便已处决了一名人质，解救行动迫在眉睫。“是时候展现一下 Atlas 的实力了，KVA 在这里猖獗了很久，得让他们清醒一下了，我们会扭转战局的。”Irons 从总部发来通讯，他似乎对这次行动很有信心。

正如 Iron 所言，借助 Atlas 的先进装备我们轻松潜入了 KVA 的据点，不过 Hades 早已逃之夭夭。“会议上的人质被他们带走了，他们需要的是技术，而不是我。”被解救的总理告诉了我们真相。就在此时，当地军方获知了人质的方位。救援行动再次开始，在突破了敌人的包围后，我们找到了正在马路上狂奔的目标面包车，想要接近它并不容易，经历了一场激烈的公路追击战，我与目标车辆一同坠入了水中，好在 Gideon 及时赶到帮助我救出了人质，我作为 Atlas 士兵的首战也圆满结束了。



攻关指南

炸塌天花板后从左边往 PLANT 的方向前进，在桌子上能看到本关第 1 个笔记本（7/45）。接下来需要标记 4 个敌人后再突袭房间、救出人质。接下来要在圆形广场迎战大批敌人，算是略有难度。这里首先要干掉车顶和楼房上的敌人，之后慢慢清兵，同时要注意同伴动向，否则有可能被四周出现的敌人包围。

消灭一群盘踞在楼房里的敌人后，来到一个楼口时会被敌人追杀，这时按提示沿左边上楼前进，会找到本关第 2 个笔记本（8/45）。接下来会遇到敌人的车载机枪阻击，这里可以换霰弹枪迅速沿边前进，绕到后方干掉枪手。之后会提示 CLIMB，这时不要急于爬墙，就在墙边就有本关第 3 个笔记本（9/45）。

爬墙后会来到一条车水马龙的大道，这里有一个成就 / 奖杯：Look Both Ways，要求玩家全灭这里的敌人，并且不破坏任何车辆。解除的时机是全灭敌人后拉开铁丝网跳下去的时候。这个成就 / 奖杯比较容易失败的是马路中间被敌人环绕的车辆，但只要玩家枪法够准，而且也不使用大威力武器，问题不大。低难度下则直接上去用近战打就好了，十分安全。

接下来的战斗以 QTE 为主，几个射击环节需要快速干掉目标。其中对付敌人的直升机时需要快速干掉飞机左右舱门的枪手，而不是射击驾驶舱。QTE 环节可以连按提高成功率，但不能提前输入指令。

Fission

故事简介

我逐渐习惯了在 Atlas 的生活，而我们的部队也因为在 KVA 事件中的活跃而名声在外。KVA 在日益壮大，这对于 Atlas 来说是一个好机会，Irons 显然也意识到了这一点，正如 Gideon 所说，我们是幸运的。Hades 公开发表了反对高科技的声明，他似乎是向全世界宣战了，而他的下一个计划便是摧毁一个核反应堆。Hades 的计划被 Atlas 察觉了，我们必须要阻止这场灾难的发生。“希望可以取胜，这可是场硬仗。”Gideon 在开战前祈求道。

果然不出 Gideon 所料，整个反应堆已经被 Hades 的部队占领了，如潮水般的敌人已经在登陆地点等着我们。硬着头皮解决了围攻的敌人后，我们顺利进入设施内部。工作间中早已血流成河，通往控制室路上的敌人并不难对付，但我们还是晚了一步，反应堆的温度已经无法控制，爆炸已成定局。我们在慌乱之中逃出了反应堆，眼前的建筑物在爆炸中崩塌了，我再次侥幸捡回一条命，但我的队友 Carter 却被永远埋葬在了废墟之中。

攻关指南

在飞机上抢先干掉屋顶的敌人，之后下飞机，这里有两个成就 / 奖杯可以解除。首先道路上可以捡到机动护盾，在装备此护盾的情况下干掉 20 个敌人即可解除成就 / 奖杯：Riot Control。另外这里有一辆步行战车，登上去之后用 RB/R1 的锁定导弹干掉 10 个

TIPS 丧尸模式：按理说要轮到 T 组制作的《COD》才会有丧尸，但从生存模式隐藏的丧尸波最终剧情来看显然锤子组也有意将其发扬光大。看来通过 DLC 追加丧尸模式已是板上钉钉的事了。

敌人，可以解除成就 / 奖杯：Fire and Forget。这里步行战车也是推荐使用的武器，乘坐之后会简单很多。之后用反坦克武器干掉敌人的战车，进入室内。

从电梯绳滑下去后，在接下来的场景中，于地上可以找到本关第1个笔记本（10/45）。之后在必经之路上可以捡到榴弹枪MDL，在下一个场景中有很大作用。下个场景很大，有着数量繁多的敌人，这里只能沿左边慢慢推进，MDL在这里能够快速清兵。坐电梯之后会遇到超多的敌人，这里不要急于出去，游戏会要你用无人机，如果死得太快会导致连检查点都不出现。用无人机清光敌人后，来到这个场景往右走，在通道里能找到本关第2个笔记本（11/45）。

经过控制中心后，从圆形门出去，右边平台上有本关最后一个笔记本（12/45）。接下来大批敌军开始撤退，此处不要冲得太快，慢慢推进是没有问题的。



Aftermath

故事简介

不仅仅是核反应堆，KVA同时在多个城市发动了大规模恐怖袭击，世界陷入一片混乱之中。“亲爱的全世界的子民们。今天你们将知道什么是恐惧，你们将会被恐惧惊醒。”Hades的话语暗示着他想要掌控世界的野心，但是有一个男人绝对不会让Hades得逞，那就是Irons。自从反应堆事件结束已经过去了4年时间，ATLAS在战乱中迅速壮大，不仅仅是军事，ATLAS还将业务渗透进了医疗、食品等方方面面，而Irons则俨然成为了新时代的“救世主”。

“欢迎来到底特律，有250万人住在这样的营地里，但这并不是度假，他们可以在这里获得食物、水以及庇护。”Gideon向我介绍了面前由Atlas建立的难民营，城市已经被封锁，我们这次的目标则是抓住Hades的心腹Pierre Danois博士，他隐藏在市中心的医院中。“四年的时间里我们一直在追捕Hades，而现在他的心腹就在我们眼前，真是太巧了。”Gideon不禁感叹。新队友Torres早已为我们准备好了喷气摩托，驾驶摩托通过封锁线，眼前的底特律早已成为一片废墟。我们决定在集合点兵分两路行动，我与Gideon往北走，而Joker与Torres则往南，最后在贝茨大街汇合。



穿过尸体遍地的废弃学校，我与Gideon在黑暗中缓步前行。虽然在途中经历了好几波恶战，但是我们成功在医院俘获了Danois博士。Danois博士并不愿向我们透露Hades的情报，“绑好他撤退。”Joker将博士打晕后Gideon向我们下达了撤退指令，不料在撤退途中我们遭遇了KVA的伏击，不过好在我的老友Cormark队长在危机时刻赶到，帮助我们逃过一劫。

攻关指南

本关一开始有很长一段固定行动。从上层掉下来，之后穿过面前的一批货架，左边有本关第1个笔记本（13/45），黑暗中发光的笔记本十分好认。接下来只要用背后近战干掉拦路的敌人就没有问题，与战友会合后，旁边的车厢里就有第2个笔记本（14/45）。这里的战斗不用吝惜弹药，因为很快就有弹药箱补给。之后的推车环节比较简单。

推完车上楼，这里会中闪光弹伏击，不要冲太快。另外这个区域左边有第3个笔记本（15/45），清光敌人后再来拿。有几个房间里躲着敌人，一旦靠近就会冲过来近战，抬手秒掉即可。

本关最后是驾驶摩托车逃脱，如果整个过程中玩家既没有受伤，也没有撞到墙和障碍物，即可解锁成就 / 奖杯：Wheelman。中途一旦失败就立刻暂停，选择回到上个检查点。如果不小心开过了检查点，那就只能整关重来了。撞墙时的提示不明显，一旦感觉有可能失误，就果断重开吧！解除时机是我方重甲兵开火射击时。

Manhunt



故事简介

Danois博士是我们四年来捕获的惟一一个Hades的亲信，他将成为我们找到Hades的关键。负责审问博士的Ilona以前是特种兵，现在则为Atlas工作。她可能成为你的好友也可能成为你的噩梦，不过一旦她认真起来，那么所有问题都会轻松解决。在Ilona的审问下博士透露了Hades的行踪，Irons则不顾美国军方的阻拦，派遣我们执行暗杀Hades的计划。

这次的任务地点是希腊，不过我这次的搭档则是Ilona，我们偷袭占领了敌人的安全据点，然后发射黄蜂号无人机远程协助小队其他成员入侵Hades与军火商谈判的会议室。在Gideon和其他成员的帮助下，我成功狙击了Hades。不过事情往往出人意料，被杀的Hades仅仅是个替身，早已安放在替身身上的遥控炸弹被引爆，我们则损失了一名队友。源源不断的敌人包围了会议大楼，我的无人机支援也无济于事。就在此时Atlas的系统查到了Hades本人的行踪，我与Ilona所在的小屋也已经被包围。

经过一路厮杀，我们在Hades预定通过的路线上设置了炸药，计划进行得很顺利，Hades的车被炸飞了，不过就在我们肃清敌人准备抓捕Hades时，KVA队员突然驾车飞驰而来并把我撞在了墙上。Hades乘我不备袭击了我身旁的Ilona，但Ilona并非等闲之辈，在她成功牵制住Hades的同时我也抓住机会给予了Hades致命一击。Hades就这样倒在了血泊之中，不过事情远远没有结束，仅仅因为他死前留给我的最后一句话：“Irons……知道真相。”

TIPS 结局相关：剧透注意！本作的最终战有两个QTE，如果玩家不输入指令的话，那么会不会让结局改变呢？答案是否定的。如果不输入的话，最后主人公会和Irons一起葬身火海。

攻关指南

一开始的潜入环节要尽快干掉敌人，但正在视频通话的敌人必须等其说完后才能出手。之后在阳台上能找到本关第 1 个笔记本（16/45）。

无人机狙击环节必须严格按照指示来，同时必须弹无虚发。首先是干掉企图检查我方车辆的敌人，然后干掉大门前平台上的两个敌人。接下来干掉二楼正在攻击我方队员的敌人，这时就在此处楼下有一处位置可以一枪干掉 3 个敌人，如果你成功的话，即可解除成就 / 奖杯：Sitting Ducks。而正常流程此时只要求你一枪干掉此处的两个敌人。之后需要在音障炸弹生效的 15 秒内干掉全部敌人，如果不能则算失败。接下来干掉楼顶的两个敌人，再引发汽车警报，干掉 3 个循声而来的敌人。最后等指示出现后干掉 HADES。这个部分就算完成了。

接下来的巷战请贴左边走，看到一辆黄色自行车后，上二楼会看到弹药箱，床边还有第 2 个笔记本（17/45）。在这里用无限智能手雷简直轻松愉快。

被狙击手狙杀时只要按照提示走就问题不大，当看到队友 TORRES 被一枪打死后，出门过街，对面屋子里就有第 3 个笔记本（18/45）。之后上楼用毒刺摧毁钟楼。

炸车之后可以找到 MDL，左边还有弹药补给。这里不要急于下去，下面有很多高级兵种，在上面可以轻松清场。

Utopia

故事简介

Hades 的死留下了太多的疑问，不过他已经死了。这将会是一个新的篇章，对我们所有人而言都是。Irons 在 KVA 事件中名利双收，而 Atlas 也成为了世界最大的私人军事公司，不过谁都不知道他真正的目的，直到某一天。

“Mitchell，Gideon！我需要马上见你们，到维修室 6A 来见我，不要带其他人。”Gideon 在与我调侃时突然接到 Ilona 的来电。Atlas 花费两年时间着力于伊拉克首都巴格达的重建工作，现在这里已经今非昔比，而我们现在就身处新巴格达的 Atlas 总部。来到维修室，Ilona 播放了一段影像，这是 Hades 死前留给我们的，不过采用的是 Atlas 内部的加密方式。原来我们之前救出来的技术专家早已把 Hades 要在全世界实行恐怖袭击的计划告诉了 Irons，不过 Irons 二话没说处死了那位技术人员，看来是想杀人灭口。看来所有的一切都在 Irons 的掌控之中，他不顾数千万人的伤亡让恐怖袭击发生并从中获利。“我们需要离开这里！马上！”意识到情况危急的 Ilona 提醒我们。

但是为时已晚，Irons 带着 Atlas 士兵出现在我们面前，我试图攻击 Irons，却被士兵阻止了。“我们都知道了！你早就知道那次袭击，是你害死了那些无辜的人！”看到眼前的这位伪君子，Ilona 怒斥道，“视频是他们编造的，我真为你们感到失望，在记者离开前看住他们，Gideon。”Irons 依然执意隐瞒真相，不过 Gideon 选择了相信 Irons。我们的 EXO 装甲都被控制了，就在我动弹不得时，一个未知的信号连入了我的通讯系统：“听着，三秒后你们的装甲将被激活，趁机逃离这里。”如其所言，三秒后





装甲再次激活，我与 Ilona 顺势击倒了守卫，按照未知声音的指示一路突围来到了汇合点，前来迎接我们的竟然是我的老上司 Cormark。就在我们准备离开时，Gideon 出现了，不过他打算放我们一马：“如果你们关于 Irons 的猜测是错的，我一定会亲手杀了你们。”直升机的闸门关上了，我们也与 Gideon 分道扬镳。

攻关指南

本关开始后立刻往后看，就能找到第 1 个笔记本（19/45）。经过较长的固定行动后会在老城区和大批敌人交火。这里 1 楼的某个房屋里能找到第 2 个笔记本（20/45）。接下来在码头会遇到敌人的重装兵，可以用 EMP 来对付。

开船部分比较简单，只要善于按 A/× 来躲避导弹就不会有事。上岸后系统会提示你按 LB/L1 使用钩爪移动，然后很快会在平台上和一批敌人战斗。而第 3 个笔记本（21/45）就在这个平台上，比较好找。

Sentinel

故事简介



从 Cormark 那里得知，政府在四年前就建立了一只代号为“哨兵”的作战部队，而他们的任务便是调查 KVA 的袭击事件并防止这类事件再度发生，不过他们很快就发现了潜藏在这些事件背后的更大的威胁，那就是 Atlas。Atlas 在 4 年时间里几乎接管了所有国家的基础设施，Irons 正在为他的下一个计划做打算。通过不断的调查，一个词逐渐浮出水面：MANTICORE，这个词与 Irons 的计划有千丝万缕的联系，而我们这次的任务便是调查“MANTICORE”的真实面目。

“我知道这很困难，但我需要你们抛开过去，因为这次的任务十分艰巨。”Cormark 是这次任务的领导者，他很担心我与 Ilona 的状态。Irons 打算在他位于曼谷的住所召开高层会议，而我与 Cormark 则准备潜入他的家中获取其下一步的行动信息。宴会现场戒备森严，穿过庭院，沿路解决巡逻的守卫，我们有惊无险地到达了 Irons 的房间。我用特殊装置入侵了 Atlas 的系统从而获取了 Irons 的位置，不过就在此时意外发生了，我们被踢出了系统。周围拉起了警报，不过好在队友 Knox 的及时通知，我与 Cormark 成功脱身。

搭着护送车队的“顺风车”，我们来到了 Irons 所在的机场。“这种危险品的 ID 编号与成分相对应就没什么问题了。”与 Iron 对话的正是 Hades 的亲信 Danois 博士。从窃听到的消息得知，Danois 博士与 Irons 做了一笔交易，而交易的内容便是 Iron s 正打算运走的危险化学品“MANTICORE”。了解到事情的严重性，我与 Cormark 立即动身去追赶 Irons 所搭乘的飞机，扫清拦路的敌人，我们在飞机起飞的一刹那成用钩锁成功钩上了飞机，顺利将追踪器安装在了飞机上。

攻关指南

本关一开始是潜入环节，主人公可以使用钩爪杀，只要身处隐蔽位置，和目标保持一定距离时，按 LB/L1 即可将敌人直接抓过来秒杀。本关用这个办法干掉 20 个敌人有一个成就 / 奖杯：Party Crasher。注意无人机不能用这个办法。距离较远的敌人可以按→吹口哨引诱过来，而躲在草丛里的玩家是不会被人发现的。

第一段潜入环节完成后，放好 EMP，跳下去后前方左边桌子上就有第 1 个笔记本（22/45）。之后是第二段潜入环节，这里需要尽量多杀人才能凑够 20 人。来到目标地点后，队友会表演钩爪杀，而第 2 个笔记本（23/45）在柜子上。

从车下爬出来之后先不要跟着队友上去，在地上有第 3 个笔记本（24/45）。最后阶段的战斗不必和敌人纠缠太久，赶紧冲上去抓飞机才是正经。

Crash

故事简介

追踪器成功记录下了飞机的行踪，Irons 的目的地是里奥加耶戈斯机场，如果他打算大范围实行作战计划，那里是最理想的战略地点。我们这次的任务便是在飞机到达前将其拦截并夺走 Irons 的货物。利用飞行装置我们追上了目标飞机，切割装置成功切下了飞机的机翼，失去平衡的飞机在牵引机的带领下降落在了一片冰原上。我与 Cormark 赶到降落点时，Ilona 与其他队员已经开始了回收货物的作业，不过 Atlas 的支援也随之赶到，恶战一触即发。

在抵御了敌人好几波攻势后我终于将货箱送上了运输船，不过运输船刚刚起飞便被敌人击坠了。敌人的攻势愈发猛烈，在 ATS 与泰坦的夹击之下我与 Cormark 还有 Ilona 掉进了冰窟。虽然暂时躲过了敌人的火力，但我们必须立刻找回货箱。沿路解决了几批零散的敌人，我们找到了一条路顺利返回地面。不过此时我方已经完全处于劣势，在支援时我不慎被敌人的导弹炸入水中，不得不重新游往冰面。不过就在此时一个人拉了我一把，原来是 Gideon。在迅速解决了他的两个“队友”后，Gideon 告诉了我们真相：“Irons 打算袭击美国，他已经秘密研制了一种杀伤性武器，一种生化武器。Irons 已经背叛了我所坚持的一切，如果你们想阻止他，我们就必须马上拿回货物。”于是在 Gideon 的带领下，我顺利用火箭筒击落正在拖运货箱的敌方运输机，从 Atlas 手中夺走了“MANTICORE”。



攻关指南

一开始是冰原上的大战，在 MDL 附近有第 1 个笔记本（25/45）。这里敌人比较多，首先稳扎稳打，有了检查点之后可以尝试右侧快速突击。

掉到冰洞后遇到敌人时，右边山坡上有第 2 个笔记本（26/45）。冰洞的战斗都乏善可陈，没有难度。

与 GIDEON 会合后，在飞机残骸处有第 3 个笔记本（27/45）。之后用导弹打下飞机，上前回收物品，本关就算结束了。

Bio Lab

故事简介



“MANTICORE”是一种可怕的基因武器，它可以杀死任何一个基因没有被记录在 Atlas 数据库上的人。如果 Atlas 将其大量生产并投入战场的话，那后果将不堪设想，所以当务之急便是找到 Atlas 生产“NANTICORE”的实验室。Gideon 知道实验室的位置，而 Cormark 似乎不是十分信任他，不过在我的劝说下，他还是同意让 Gideon 参与任务。

Atlas 的生化实验室位于保加利亚，在飞机上，Gideon 向我坦白：“你关于 Irons 的猜测都是对的，我花了点时间才认清他。”“晚点明白也比不明白要好，如果没有你，我们不会这么快获得线索。”他对于我来说依然是可靠的伙伴。就在我们谈话时，飞机遭受了 EMP 弹攻击，EXO 装甲也无法启动。万般无奈之下，我与 Gideon 只能选择弃机。看来敌人已经有所察觉了，利用 EXO 的隐形功能，我们摆脱了沿路巡查的 Atlas 士兵顺利与 Cormark 汇合。“我们最好快点离开这里，我们刚刚杀掉了一些人，被他们发现后一定会引起骚乱的。”Gideon 似乎对这次行动的有些担心，不过固执的 Cormark 坚持让行动继续。

万幸的是，敌人的守卫并不森严，我们很快便找到了核心控制室，将资料全部上传后，Cormark 示意我们破坏了整个控制室。大批的敌人已经向控制室赶来，正面冲突在所难免。我们顶着敌人的火力炸毁了“MANTICORE”的仓库，不过敌人的火力太过密集，正常撤退已经绝非易事。“我们发现南边的机库里有辆 T-740 坦克，那就是你们的载具。”来自上司 Kingpin 将军的通讯无疑是雪中送炭，再次突出重围来到机库，果然找到了将军所说的坦克。有了坦克的帮助，敌人的包围网形同鸡肋，我们成功逃出升天。“该死的，我们应该炸毁那辆坦克的。”“比你多想一步，伙计。”Cormark 本想抱怨自己的失策，不过 Gideon 早已在坦克上安装了炸弹。任务圆满结束，我们获得了 Atlas 的重要资料，一旦解开了密码，Atlas 就该成为历史了。

攻关指南

一开始跟着 GIDEON 跑路，经过一间小木屋时地上有第 1 个笔记本（28/45）。接下来是利用隐身能力潜入，这个部分对时间要求略高，玩家必须尽快和队友一致行动才能通过。

进入实验室后开始破坏，之后会有很多敌人出现，在一个比较大的四方形空间处往右走，能看到第 2 个笔记本（29/45）。接下来在户外开阔地的战斗是个难点，这里虽然有盾牌，但实用性并不高，不如直接从左侧突入。而最后阶段还会出现一个重装兵，请准备好 EMP。安装干扰装置后继续前进，来到闪红光的区域后能找到第 3 个笔记本（30/45），然后就能上战车了。

战车有 3 种武器，机枪是对人用武器，能够连射，但不能攻击近距离的敌人；火炮速度慢，威力大，主要用来摧毁坦克；EMP 则用来对付空中的敌人。如果用 EMP 干掉 10 个空中的敌人，即可解锁一个成就 / 奖杯。这个部分的诀窍在于稳扎稳打，不要急于前进，难度不高。

Collapse

故事简介

Irons在联合国的发布会上大放厥词，公然挑衅各国政府，他想要挑起战争。与此同时，我们也解开了Atlas计划的最后一道加密，其中的潜在信息告诉我们如果生化武器的方案失败了的话Atlas还会有另一套方案，那就是在开战之前偷袭我们的部队。“那我要如何行动？Altas不可能同时攻击我们所有的部队。”Gideon表示疑惑，不过敏锐的Cormark察觉到了Irons的下一个目标：“在旧金山，整个第三舰队就在海湾那里，我需要你们两个马上行动。”

我们按照Cormark的指示展开了行动，不出所料，可疑车辆如期出现在了金门大桥附近的公路上，开车尾随着目标一路到了金门大桥，在那里迎接我们的却是Atlas的大批部队。敌人的攻势十分猛烈，但我们还是接近了目标车辆。但谁也不会料到，这辆车装载的竟然是无人机部队，大量的无人机从搭载它们的装置中飞出，瞬间便把金门大桥炸成两截。许多队友丧生在了这突如其来的灾难之中，但是我和Gideon还不能死在这里，因为战斗还在继续。

攻关指南



一开始的汽车追逐战只要第一时间用LT/L2秒掉敌方车辆就没有问题。下车后在距离目标370米左右的一辆车上有第1个笔记本（31/45）。本关有不少车门可以拆下来，拿着车门时按RT/R2可以把车门扔出去，如果能砸死敌人，就能解除成就/奖杯：Carma。推荐在低难度下尝试。

桥上的战斗可以先沿左边推进，推进一小段距离后就等我方队员上来清场，这样就有检查点。左边的路被翻转的大车挡住后就可以转向右边前进。当玩家看到右边上方有一块牌子写着“DOWNTOWN SF 18MIN”等字样时，注意在牌子的背面有第2个笔记本（32/45），利用二段跳获得。从右边走的时候同样不用着急，敌人会不断往高处跳，正好一一击毙。

过了这个牌子后就是最终阶段的战斗，这里敌人分布很散，形成交叉火力。而且经常后面会出现漏网的敌人，十分坑爹。稳扎稳打同时多注意后面，才能确保最后过关。看到直升机后，在距离目标41米的左边一个小推车上有第3个笔记本（33/45）。

Armada

故事简介

得知了现场的灾难，Cormark沮丧万分，不过行动并不会就此结束，我们的首要任务便是守住航母并等待Cormark带来的增援。敌人数量众多并且占领了航母，为了防止他们使用磁轨炮，我顶着火力在磁轨炮的两边安装了干扰器，然而这只是缓兵之计，航母的武器系统很快就会恢复。好在Cormark带领增援准时赶到，我们开始向航母的控制室进攻。

船内一片漆黑，我们只能借助夜视仪与敌人交战，好在行动十分顺利。在肃清了控制室中的敌人后，我们借助磁轨炮的强大火力击退了敌人的主力。虽然取得了胜利，可是大量的牺牲已经无法挽回。面对眼前的一切，Knox无奈地问道：“接下来我们要怎么办？”“Irons杀了美国成千上万的无辜市民，接下来是我们让他偿还的时候了。”Cormark的回答拉响了反击的号角。

攻关指南

终于开始有点难度了。首先是要在右边安装干扰装置，由于敌人有高级兵种，推荐用MDL开路。安完之后才有检查点。这里猛冲是不行的，但敌人也很难清光，只能看准时间上了。之后安装左边的点就比较简单了，沿着刚才来的路快速跳上去直接安即可，不用管敌人。之后跳上中央平台，在控制室里有第1个笔记本（34/45）。

开夜视仪的战斗要注意最后有个高级兵种，如果当成杂兵想冲上去突死的话只会送命，还是MDL搞定。此战打完后回到甲板上，敌人会沿绳索空降，这时冲到船舷边，如果能用近战将一名敌人击下船，就可以解除成就/奖杯Man Overboard!。而老兵难度下此处推荐就在上面慢慢打，因为之后会出现一名重甲和数个高级兵种。躲在上面的话重甲会自动来找你，3颗EMP配合一些子弹足以将其轰杀。这个场景中还有弹药箱，因此此战不必吝惜弹药。

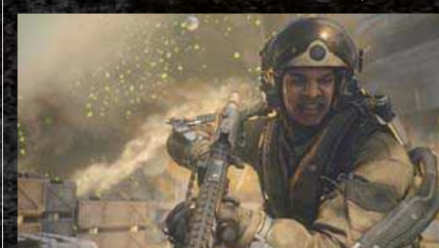
打过这里后开门前进，沿右边搜索可以找到第2个笔记本（35/45）。之后打完一场夜战，来到控制中心，可以找到第3个笔记本（36/45）。

Throttle

故事简介

Irons把战争的罪责都嫁祸给了美国，自己则充当起了终结战争的正义使者。在旧金山之战后，全世界都开始反对Atlas，而Irons一直隐匿在位于新巴格达的总部，所有的通信都已经终止，最后的决战即将打响。我们的任务是驾驶战斗机突入巴格达，然后入侵Atlas指挥中心抓住Irons。对于Cormark，这将会是旅程的终点，他等待这一刻已经等了5年，不过Kingpin将军并不希望他在这一战中牺牲，所以安排他作我们的掩护，看得出来他有些失望。

通往巴格达的航路上遍布了敌人的火力，不过突入行动还是成功了。Atlas已经在城中建立了重重的包围网，想要顺利突破绝非易事。敌人的部队源源不断，还有难以对付的炮台和ATS兵。经历了一场恶战，我们好不容易解决了眼前的敌人，不过此时敌人的重装部队也已经赶来，正当我找到火箭发射器准备大干一场时，一大波无人机出现在了我们上空。Irons最终还是使用了“MANTICORE”，包括Knox在内的所有队友都倒在了无人机散播的生化武器之下，而我和Gideon还有Ilona由于在Atlas数据库中留有记录，所以侥幸逃过一劫，不过我们还未来得及还手便被迎面而来的ATS兵击晕了。整个巴格达都在播放Irons的胜利宣言，仿佛他已经拥有了整个世界。



攻关指南

一开始的飞机环节，只要玩家不撞山，失败的几率很低。LT/L2的机炮可以一直按着，RT/R2的导弹可以等锁定目标后再发射。如果只用机炮干掉10架飞机，可以解锁成就/奖杯Flying Ace。

下飞机后跳上面前的平台，然后搜索河边，能找到第1个笔记本（37/45）。之后往前会看到中央上方有电车道，用钩爪上去后往左，继续用钩爪来到上层平台，可以找到第2个笔记本（38/45）。第3个笔记本（39/45）则在三个要摧毁的目标的右边（面朝目标时玩家的右手），同样需要钩爪才能达到，比较隐蔽。

至于这3个目标其实十分简单。首先从左侧接近左边的目标，干掉守卫后可以用QTE干掉。之后进炮台就能把剩下两个目标外加敌方空中火力全部干掉。接下来要干掉三个重装兵，这同样不难。只要绕到其背后按LB/L1，就能直接用钩爪秒杀。最后阶段需要去拿毒刺，这里有弹药箱，可以用智能手雷开路，轻松惬意。

Captured

故事简介

我们被押送进了 Irons 建立的监狱，这里以前是一个生化实验室。在被押送途中我们遇到了同样被俘虏了的 Cormark。Cormark 所在的小队在空中支援时遭到攻击，整个小队只有他一个人活了下来。从他口中得知，整个新巴格达都已经被生化武器污染，美军的大部队也已经撤离，我们似乎看不到救援的希望。监狱中残存着许多用于人体实验的遗体，看来现在这里的许多囚犯都会被当做人体实验样本。在经历了短暂催眠后，我们 4 个被带到了拷问室，在拷问室迎接我们的正是 Irons。

“我们的任务就是阻止你，但是如果仅仅是杀你，我觉得谁都可以做到。”Cormark 见到 Irons 后很是愤怒，Irons 没理 Cormark，而是把我们 3 个原先 Atlas 的士兵嘲讽了一番，但当 Cormark 提到他的儿子 Will 的问题时，Irons 却突然激动了起来：“Will 是美国政府错误政策下的受害者。”“但他是为了自己的信念而死。”Cormark 反驳道，“当然，可悲之处便是为了那些不可能实现的信念而死。”被触怒了的 Irons 说完便对 Cormark 的腹部射了一枪，“我会给你 20 分钟的时间流血而死，这够让你考虑做这事儿值不值了。”说完这句话 Irons 又将矛头转向了我，他似乎对我的背叛很是愤怒，并用扳手敲坏了他送给我的机械左臂。

Irons 发泄完后便离开了拷问室，Ilona 和 Gideon 则抓住时机干掉了看守他们的两个士兵，带着受伤的我和濒死的 Cormark 准备逃离监狱。在顺路干掉了一个守卫后，我换上了他的 EXO 装甲，虽然左臂已经损坏，但我仍然可以单手持枪进行火力支援。由于途中的一些意外，我与 Gideon 错过了原本应该乘坐的电梯，无奈之下只得另寻出路，不过我们意外发现了 Irons 的新计划，他打算向其他国家发射“MANTICORE”，而且发射计划就在两小时后。得知事情的严重性后我与 Gideon 加快了脱离的步伐，经过漫长的突围，我们夺取了一架直升机，并在直升机上把 Irons 的计划告诉了 Kingpin 将军，可是直升机还未起飞便被敌人击坠了。上天并没有放弃我们，从昏迷中醒来后我成功从死亡的 ATS 士兵那里夺取了一套 ATS 装甲。敌人的火力在强大的 ATS 装甲面前形同虚设，我们一路杀出重围，而早已逃脱的 Ilona 也及时与我们汇合，最终的反击即将打响。

攻关指南

本关因为主人公少了一只手，所以很多功能都用不出来，举枪瞄准都有问题。玩家要记得多换枪，换过 20 把枪后可解除成就 / 奖杯 Heavy-Handed。

一路前行来到一个有屏幕、有两个工作人员的房间，开门后会有敌人出现。这个房间的小房间里有第 1 个笔记本（40/45）。进入手术室后，按键拉开一扇门，里面有个拿枪射击的家伙，同时左边有第 2 个笔记本（41/45）。

接下来的战斗都没有什么难度。最后阶段会看到一个重装兵在你面前死掉，这时先不要穿甲，往右看会看到第 3 个笔记本（42/45）。穿上重甲之后就可以开无双了，重甲最厉害的武器是 LB/L1 发动的多重锁定，十分犀利。RB/R1 的单发导弹威力巨大，在对上敌方重甲时要多用。敌人重甲的 AI 比较弱，只要拉开距离慢慢射就可以轻松搞定。



Terminus



故事简介

Cormark 最终还是离我们而去，而现在我们惟一能做的便是阻止 Irons 发射“MANTICORE”，为整个事件划上句号。Gideon 提出了只有他才想得到的计划，那就是利用我们在基地找到的两套 ATS 装甲正面突击 Irons 的大本营。无人机把我们送到了可以通向导弹发射基地的水域，如果我们没有成功阻止导弹发射，军队便会直接进攻 Irons 的指挥中心，这是我们最后的机会。Irons 早已在发射基地中安排了大量的守卫，然而对于抱着必死决心的我和 Gideon 来说，这些敌人已经阻止不了我们。但是 Irons 早有防备，导弹被隔离了，我们必须绕路从通风口进入发射区。距离发射时间越来越近，我们在解决了最后一波 ATS 士兵后也顺利到达了通风口，不过导弹即将发射，只能顶着通风口的巨大热量艰难前进。我和 Gideon 最终到达了发射区，高温已经破坏了 ATS 装甲，我们的身体也坚持不了多久了，我用尽最后的力气破坏了导弹发射引擎，然后昏了过去。

“我们成功阻止发射了！”Gideon 将喜讯告诉了刚刚从昏迷中醒来的我，他把我扶起准备带我一起脱身。我们与外界的通讯中断了，美军已经开始了对新巴格达的进攻。Gideon 背着受伤的我一路厮杀，不过 Irons 在半路截住了我们。“你们太依赖这个东西了。”Irons 控制了我们的 EXO 装甲，我们的身体变得无法动弹。“城市快要沦陷了，一切都结束了。”Gideon 想让 Irons 认清现实，“我建立的东西并不会和我一起终结，它比我更伟大。”Irons 反驳完 Gideon 便拿过我手中的枪，他并不承认自己所犯下的罪行，依然觉得自己的行为十分伟大。美军的攻势已经愈发猛烈，周围的动荡也让 Irons 意识到这里不宜久留，“我本该在监狱里杀了你的，我现在也可以杀了你，但是我不会，因为我不是怪物。”Irons 举着枪对我说完这句话后边转身撤离，Gideon 则趁机示意我敲打 EXO 装甲的开关。尝试奏效了，我成功从 EXO 装甲中解脱了出来，但 Gideon 的开关已经失灵。无奈之下我只能独自追赶 Irons，经过最后的追逐我成功将他扑倒，Irons 在冲击之下摔出了天台，不过在最后关头他拉住了我的左手，“Mitchell，拉我上去，我跑不了。我们现在只有两个选择，你把我拉上去，或者我们一起死在这里。”悬在半空中的 Irons 试图向我求救，我当然不会选择救他。我用匕首砍下了自己的左臂，而 Irons 最终与我的左臂一起消失在了火光之中。Irons 给了我第二次机会，现在我还给了他，他本以为他可以解决所有问题，不过他并没有早点清醒，最终自掘坟墓。不过有一件事他说对了 :这一切并没有结束，而是刚刚开始。

攻关指南

本关同样是开重甲无双的关卡。从水中上岸后不久，在一个很黑的房间里能找到第 1 个笔记本（43/45）。很快来到环形地图时有大批敌人出现，这时来到地下沿左边前进，在一个房间里能找到第 2 个笔记本（44/45）。前方会遇到 3 个重甲，算是本关惟一有难度的地方，不过只要拉开距离远射是没问题的。当队友一脚踢开大门后你会看到一个标着 5 的管道，全游戏最后一个笔记本就在旁边的房间里。

生存模式介绍

最近几作《使命召唤》都由三大模式组成，本作的三大模式除了战役和多人，另一个就是生存模式（Exo Survival）。本作的生存模式和《使命召唤 幽灵》比较像，不过由于引入了外骨骼动力服，打起来感觉完全不同。

基本规则

本作的生存模式是可以无限玩下去的。如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。倒地之后也不会立刻死亡，而是变成 LAST STAND 状态，此时可以由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式按波数来划分回合，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。倒计时阶段双击 X/□可以跳过准备时间直接开始，不过多人游戏时必须所有玩家都选择跳过才能开始。生存模式每 25 波为一个轮回，第 26 波会显示为 1（2），意为第 2 轮的第 1 波。波数越高，敌人越强。

地图选择

生存模式的地图一共分 4 套，每套图有 4 张地图，玩家一开始只能选择第一套。在第 1 套的地图中累计完成 50 波的话就可以解锁第 2 套地图；在第 2 套的地图中累计完成 75 波的话就可以解锁第 3 套地图；在第 3 套的地图中累计完成 100 波的话就可以解锁第 4 套地图。玩家无需在一次游戏中打过这么多波，只要累计达到这个数目就可以了。

第 4 套地图中的 Riot 是一个特别的存在。在这张图中玩家只需生存 10 波，就会迎来基因炸弹将监狱的人变为丧尸的剧情，玩家坚持一段时间就会进入逃生剧情。打过之后就算是迎来了生存模式的结局。相信今后丧尸模式会通过 DLC 不断补完。



兵种选择

生存模式中玩家可以选择 3 套装甲，性能各不相同。装甲可以在装甲点随时切换，切换后不影响此前的能力。注意本模式中的所谓连杀奖励实际上是随时间回复的。

Light Exo：轻型装甲，可以使用瞬移和空中冲刺，移动速度快，防御力低，主要使用 SMG 和突击步枪，默认连杀奖励是 UAV，默认装甲能力是滞空。

Heavy Exo：重型装甲，移动速度慢，防御力高，威力高，主要使用重武器，默认连杀奖励是巨型装甲 V，默认装甲能力是盾牌。



Specialist Exo：特种装甲，基本能力介于轻型和重型之间，主要使用霰弹枪和狙击枪，默认连杀奖励是自动机枪，默认装甲能力是隐身。

3 个兵种里，个人认为除轻型外都比较好用。重型能打能扛，默认武器是子弹无限的激光枪，十分好用，连杀奖励也威猛无比。特种默认武器是一把霰弹枪，升级之后相当好用，连杀奖励也不错，就是隐身能力比较垃圾。

空降物资

只要打死敌人即可令屏幕左上方的空降物资槽增长，全队共通。当蓄满槽之后我方后勤部队就会空投物资。空投的物资包括连杀奖励和技能。技能可以同时携带 9 个。

空投物资会以太空舱的形式出现，在投下来之前地上会有提示，投下来之后会以图标的方式直观地在屏幕上显示。靠近后长按 X/□键即可拾取，玩家只能从补给清单中任选一项。如果长时间不管的话空投物资也会消失。

在生存模式中能用的技能和连杀奖励不多，具体效果也有些区别。屏幕右下方的方框代表可以发动的连杀奖励（生存模式中其实并非是靠连杀来获得连杀奖励的，这点请注意），用十字键的↑↓来选择，用十字键的→来发动。

武器点和装甲点

这回生存模式与《使命召唤 幽灵》的一大区别，就是加入了武器点和装甲点。在地图上始终会显示一个手枪标志、一个装甲标志，前者就是武器点，后者是装甲点。玩家可以利用技能点在这里强化自身，或是购入新装备。玩家每打过一波，就会获得 2 个技能点，如果完成特别任务，还会有额外的奖励。

首先来看看武器点，这里有 5 个选项，分别如下：

WEAPONS：购买武器（不同的装甲有限定购买的武器）

WEAPON OPTICS：购买配件（此项多指准星等配件）

WEAPON ATTACHMENTS：强化武器（此项是直接强化枪的性能）

EXO LAUNCHER：购买手雷

REFILL AMMO：补满弹药（需要花费 1 个技能点，且不能回复电量）

在装甲点有如下 4 个选项：

EXO CLASS：更换装甲类型

EXO STATS：强化玩家能力

EXO ABLILITY：更换装甲能力

SCORESTREAK UPGRADES：更换连杀奖励

从重要性来说，装甲点要远胜于武器点，而装甲点最有用的是 EXO STATS。打到 5 波时可以强化武器威力，打到 10 波时可以强化玩家防御力，打到 15 波时可以强化电池电量。玩家的绝大部分技能点都应该砸到这里。

随机任务

在生存模式中经常会出现随机任务，如果不能完成任务，那么在接下来的一波中玩家会受到惩罚，比如只能使用手枪、受到 EMP 干扰、敌方追加自动机枪等。而完成任务则会获得大量技能点奖励。不过尽管如此，玩家也应该量力而行，因为一个任务而失败就亏大了。任务的种类如下：

回收文件：最简单的任务。打死敌人后文件会随机出现，上前回收即可。躲好了等敌人来送死就行。

回收狗牌：到指定地点回收即可。如果是 4 人游戏的话时间充足，完全可以把敌人全部消灭后再从容回收。

拆除炸弹：和回收狗牌差不多，只是数量少很多，时间也比较短。

防御杀敌：玩家需要在指定地点干掉指定数量的敌人，由于会迫使玩家移动到不熟悉的地方，个人认为是最麻烦的任务。

生存心得

由于本作有一个成就 / 奖杯要求玩家在任意地图打过 25（2）波，也就是 50 波，因此我们的心得也是以这个目标来提供的。总的来说这个目标不难完成，相信各位熟练之后都不是问题。

1. 推荐使用重型和特种。其默认武器就足以用到最后。

2. 一开始有点数就用来强化威力和防御力。点数有富余再去升级默认武器。

3. 尽量找入口少、空间大的室内防守。例如 BIO LAB 的装甲点。

4. 人越多越简单，4 人合作最推荐，乐趣也高很多。

5. 升级电量时可以补给电量，这点可以多多利用。

6. 任务推荐做除防御杀敌外的全部。

成就 / 奖杯

本作全成就 / 奖杯的难度很低，甚至可以说是史上最低，骚年们不要错过。成就 / 奖杯可以分为两个部分：战役和生存，玩家可以自由选择顺序。战役推荐直接开始老兵难度，同时注意全收集和特殊成就 / 奖杯，即使在老兵难度下也可以一遍轻松搞定。生存略为麻烦，一个人也能过，但相当无聊，而且难度也不低，最好还是找几个好友一起来。另外如果能找到一位已经开启了 RIOT 这张图的朋友，就可以少打 225 波。本作的全成就 / 奖杯用时为 8 ～ 10 小时。

全成就 / 奖杯列表

名称	成就点数/奖杯	解锁条件
The End of War	–/ 白金	获得除此以外的全部奖杯（PS3/PS4 版限定）
Seoul Mates	25/ 铜	打过 Induction
Welcome to Atlas	25/ 铜	打过 Atlas
Life in the Fast Lane	25/ 铜	打过 Traffic
Radioactive	20/ 铜	打过 Fission
Motor City	25/ 铜	打过 Aftermath
Born to Die	20/ 铜	打过 Manhunt
Betrayal	30/ 铜	打过 Utopia
Crates on a Plane	30/ 铜	打过 Sentinel
The Destroyer Returns	30/ 铜	打过 Crash
Irons in the Fire	30/ 铜	打过 Bio Lab
GG	30/ 铜	打过 Collapse
Wrath of Atlas	30/ 铜	打过 Armada
Manticore Unleashed	30/ 铜	打过 Throttle
The Wheat from the Chaff	30/ 铜	打过 Captured
A New Era	30/ 银	以任意难度通关战役
Hard Hitter	50/ 银	以 Hardened 或以上难度通关战役
SP Prestige	75/ 金	以 Veteran 或以上难度通关战役
Carma	10/ 铜	扔车门砸死一个敌人
Never Saw It Coming	15/ 铜	用二段跳接空中前冲接砸地攻击干掉 1 个敌人
Escape Artist	20/ 银	用瞬移累计躲避 20 次敌人的手雷攻击
Loud Enough For You?	15/ 铜	累计干掉 10 个因音波攻击而行动不能的敌人或无人机
Maximum Overdrive	20/ 银	发动子弹时间后累计干掉 50 个敌人
Genius	10/ 铜	用一发智能手雷同时干掉 4 个敌人
Threat Detected	15/ 铜	用一发探测手雷同时探测到 10 个敌人
Fly Swatter	15/ 铜	用 EMP 累计干掉 25 个无人机
Where Are You Going?	10/ 铜	用 EMP 停止一个 AST 重甲兵的行动
History In the Making	15/ 铜	收集一半笔记本
Ferrum Absconsum	30/ 银	收集全部笔记本
Riot Control	10/ 铜	在装备机动护盾的情况下干掉 20 个敌人
Advanced Soldier	5/ 铜	第一次使用升级点
Second Skin	10/ 铜	使用 10 个升级点
We Have the Technology	25/ 银	使用 20 个升级点
Power Changes Everything	50/ 金	完全升满你的装甲
Not on my Watch	10/ 铜	在 Induction 关卡阻止无人机摧毁友军的战车
Deadeye	10/ 铜	在 Atlas 关卡的射击训练中拿到 EXCELLENT 评价
Grenadier	10/ 铜	在 Atlas 关卡的手雷训练中拿到 EXCELLENT 评价
Look Both Ways	10/ 铜	在 Traffic 关卡的最后，全灭马路上的敌人，并且不破坏任何车辆
Fire and Forget	10/ 铜	在 Fission 关卡，用战车的锁定导弹干掉 10 个敌人
Wheelman	10/ 铜	在 Aftermath 关卡最后的摩托逃生阶段，整个过程中玩家既没有受伤，也没有撞到墙和障碍物
Sitting Ducks	10/ 铜	在 Manhunt 关卡控制狙击型无人机的时候，一枪撂倒 3 个敌人
Party Crasher	10/ 铜	在 Sentinel 关卡用钩爪干掉 20 个敌人
Restricted Airspace	10/ 铜	在 Bio Lab 关卡最后控制战车的时候，用 EMP 干掉 10 个空中载具
Man Overboard!	10/ 铜	在 Armada 关卡，用近战攻击将一名敌兵轰下船
Flying Ace	10/ 铜	在 Throttle 关卡开始的驾驶飞机环节，仅用机炮射下 10 架敌人的飞机
Heavy–Handed	10/ 铜	在 Captured 关卡换过 20 把不同的枪械
Exo Survival Veteran	10/ 铜	累计游玩 50 局生存模式
Class Warfare	10/ 铜	在生存模式中 3 种装甲都累计使用了 30 分钟
Exo Flip	10/ 铜	在生存模式的任意地图打过 25 波
Flip Flop	30/ 铜	在生存模式的任意地图打过 50 波
Exo Survivor	10/ 铜	在生存模式的 RIOT 地图打过隐藏的丧尸波

解法补遗

Power Changes Everything：你需要 22 个技能点才能升满，如果一周目游戏未能达成，那么可以通过选关方式补齐。但注意一定不要选择 NEW GAME，否则会清零！

Exo Survival Veteran：只要开始生存模式后自杀，就算完成一局，反复 50 次即可。

Exo Survivor：玩家最少需要累计打过 225 波才能开启 RIOT 地图，但如果你有朋友已经打出了这个地图，可以请他帮忙开图然后拉你进去，这样就能跳过解锁地图的过程。

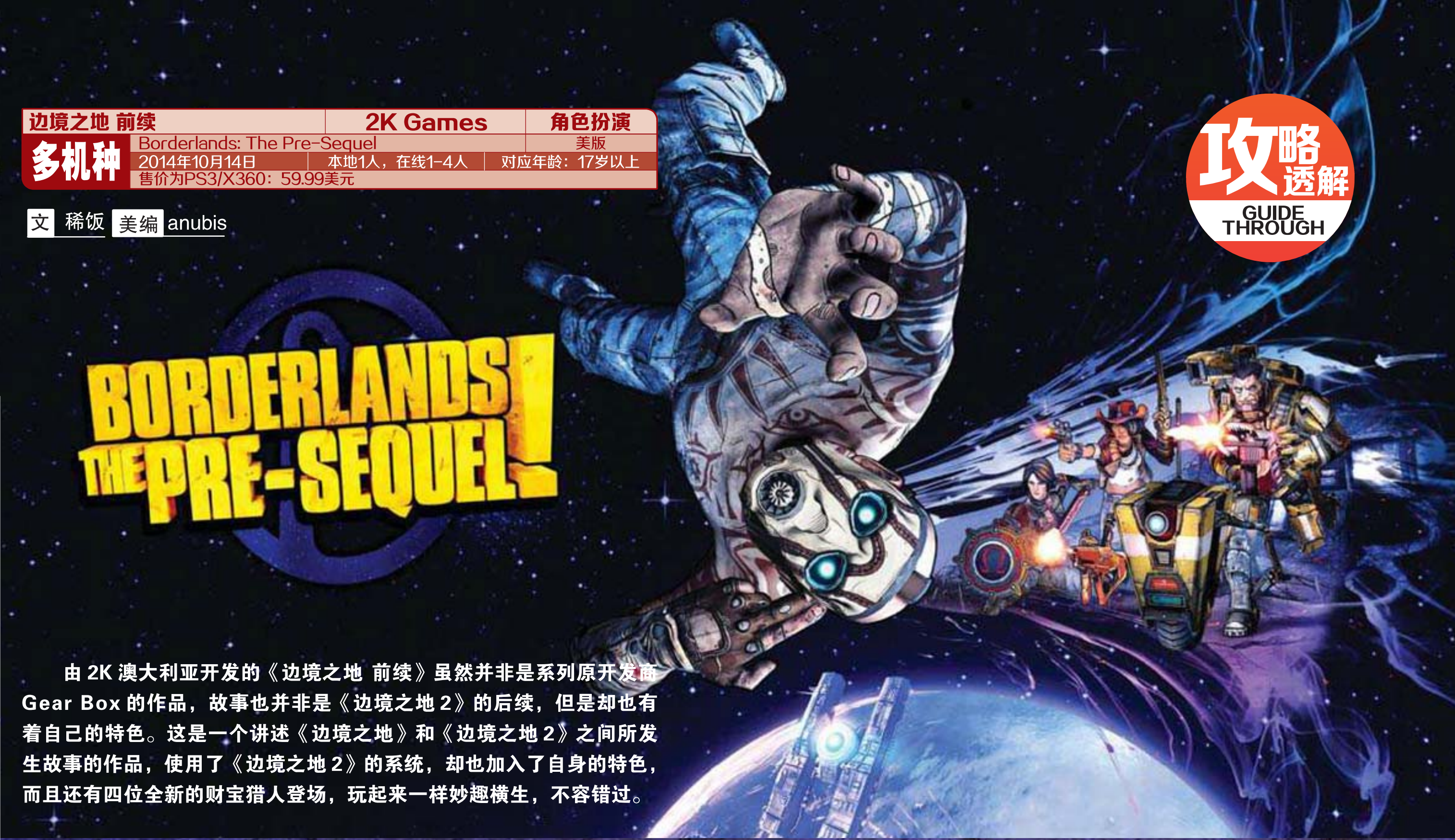


www.dooland.com

攻略透解 GUIDE THROUGH

边境之地 前续	2K Games	角色扮演
多机种 Borderlands: The Pre-Sequel		美版
2014年10月14日	本地1人，在线1-4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/X360：59.99美元		

文 稀饭 美编 anubis



由2K澳大利亚开发的《边境之地 前续》虽然并非是系列原开发商Gear Box的作品，故事也并非是《边境之地2》的后续，但是却也有着自己的特色。这是一个讲述《边境之地》和《边境之地2》之间所发生故事的作品，使用了《边境之地2》的系统，却也加入了自身的特色，而且还有四位全新的财宝猎人登场，玩起来一样妙趣横生，不容错过。

系统介绍

《边境之地 前续》的系统基本上就是《边境之地2》的变体，在一个稳固的基础上加入了一些有趣的新元素，下面的系统介绍中将会详细讲解。





界面



1. 角色特殊能力
2. 角色护盾值
3. 角色生命值
4. 角色氧气值
5. 角色特殊能力持续时间槽
6. 角色增益状态
7. 角色经验值
8. 角色等级与称号
9. 手雷数量
10. 武器弹匣与携弹量
11. 小地图
12. 当前追踪任务与目标
13. 敌人等级与生命值
14. 准星

操作列表

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L3	LS	奔跑
R3	RS	近战攻击
△	Y	快速换枪
□	X	上弹/调查
×	A	跳跃/喷射（真空状态中跳起后）
○	B	蹲下/空降攻击（真空状态中跳起后）
L1	LB	特殊能力
R1	RB	投掷手雷
L2	LT	瞄准
R2	RT	射击
十字键	十字键	换枪快捷键
Start	Start	系统菜单
Select	Back	角色菜单

新元素

本作的新元素不是特别多，毕竟这不是一款系列正统续作，而是外传，但是加入的新元素都是颇为有创意的，在玩家的战斗中能够产生一定的变数，所以这里集中说明一下。

氧气

这是玩家在经过上手任务后，到达月球表面时会接触到的新元素，其代表的就是角色目前能够呼吸的氧气量。因为月球表面本身没有氧气，所以玩家角色必须用氧气包提供的氧气面罩供氧，而其能够携带的氧气量是有限的，如果玩家身处真空太久，就会因为氧气耗尽而进入窒息状态。

窒息状态中，玩家的画面会不断在明暗之间变化，而且生命值也会不断下降，但只要氧气得

©2014 Gearbox Software, LLC. All rights reserved.

到补充，这部分损失的生命值会立刻恢复。同时，要记得，窒息会无视护盾对生命值造成伤害。

补充氧气的途径很多，最简单的就是进入有氧气屏障的建筑内部，氧气会立刻得到补充。同时许多场景都会有氧气泡启动装置，调查这个装置就可以在一定范围内产生一个氧气泡，玩家身处其中时同样可以恢复氧气。另外请记得，地图上有许多菱形小点所标示的地方，就是氧气裂缝，这种圆型的裂缝口本身正在喷涌着氧气，站在上面就可以恢复氧气，但是一旦离开就会重新回到真空状态。

同时，玩家在杀死敌人和打开各种容器时会有一定几率获得氧气瓶，靠近后，只要角色氧气槽未满，就会自动吸取用于补充氧气槽。

注意除了处于真空状态中，角色在发动喷射时也会消耗氧气。

在战斗当中，氧气的概念也会影响到敌人，玩家对那些装备了氧气面罩的敌人头部进行射击时，会破坏他们的面罩，如果此时他们处



于真空当中，就会受到窒息伤害，虽然威力并不大，但也可以加快敌人的死亡。

跳跃与空降攻击

因为月球表面重力非常低，所以在真空环境下玩家的角色能够跳得非常高，高度大约是正常状态的两倍左右，而如果配合氧气包的喷射，就可以到达更高的高度，或是跳到更远的距离。所以在本作中有不少地方会需要玩家进行大幅度的跳跃。

当玩家的跳跃高度超过了大约一人高后，按下蹲下键，就可以发动空降攻击，角色会以非常快的速度下降，对落点及其附近一定范围内造成大威力伤害，如果有敌人在其中，那么他们就会承受这种伤害。

空降攻击发动有一定的规则，首先这种攻击需要在一定的高度上才能发动，在有重力的建筑内部，玩家的跳跃高度是无法达到发动空降攻击所需的高度的，而在真空中则可以。

同时，空降攻击本身遵循的是垂直下落的原则，玩家发动时的落点就是自己的正下方，不会因为视角的朝向而发生变化，所以玩家大可以在跳起时把视角对准脚底下，再发动空降攻击。





不过空降攻击还是会受到一定的惯性影响，而玩家在空降过程中也可以一定程度上控制角色移动，所以落点还是可以进行微调的。同时其威力会受到发动时的高度影响，在最低允许高度发动，则能够造成的伤害只有约十分之一，不过同时伤害本身也无法突破上限，只能造成氧气包本身所给予的最高伤害值。

氧气包

这种被称为“奥兹包”（OZ Kit）的氧气供给装置在本作当中是一个装备物品，替代了《边境之地 2》中的宝石。氧气包最基本的属性就是决定了角色的氧气槽长度和空降攻击的威力，氧气包的品质越好，这两项往往就越高。而氧气包的其他属性就有很大的随机性，包括提升角色在跳跃和喷射飞行时造成的枪械或手雷伤害，还有降低喷射时的氧气消耗等等，按照这个系列的特色，后面那些史诗和传说品质的氧气包都会拥有非常碉堡或酷炫的特殊属性。

跳跃点

地面上的绿色弹跳板就是本作中的新元素跳跃点，它们的功能就是按照预设的方向把玩家角色弹跳去空中，其高度比起玩家自身跳跃要高得多，这既可以让玩家快速到达很多平常无法到达的平台或地点，也可以帮助玩家快速对敌人发动空降攻击。跳跃点所产生的跳跃方向由其本身的造型而定，玩家可以在站上去之前看清楚。



角色相关

本作当中玩家仍然能够从四个不同的财宝猎人中选择一位来扮演，他们都是之前的作品中没有成为过可操纵角色的人物，不过并不是每一个都是新面孔。下面将会详细讲解他们的对应特殊能力和三个不同天赋树的特点，希望能够在玩家们选择角色时提供一定的参考。



雅典娜（Athena）

特殊能力：动能盾牌，发动后雅典娜会举盾格挡并吸收敌人在正面发动的攻击，这些攻击会带给盾牌能量，并提升在持续时间结束或者玩家再次按下特殊能力键时飞出的盾牌能够对敌人造成的伤害。这一能力偏向防守性质，攻击性不强，因为它单独使用时威力非常低，必须要吸收足够的伤害后才能够提升破坏力。不过在玩家单独游戏时，动能盾牌会是游戏中最好用的能力之一，可以让玩家迎着 BOSS 的猛烈火力和其对射。不过要注意，在举起动能盾牌时，雅典娜无法瞄准射击，只能够盲射。

TIPS 使用小吵闹机器人的玩家会发现自己获得了一个超巨大的优势——它是不需要呼吸的，所以根本不怕缺乏氧气！

技能树项目一览

项目名称	所属层数	可提升等级	项目内容
Phalanx技能树			
Invictus	1	5	每级提升盾牌投掷伤害7%。
Ephodos	1	5	每级提升盾牌举起时的移动速度和枪械伤害4%。
Vanguard	2	5	举盾时玩家与队友徐徐回复生命值，恢复比例随技能等级提高，盾牌吸收伤害后能够提高生命回复量。
Hold the Line	2	5	每级提升1.1秒举盾持续时间。
Prismatic Aegis	3	1	允许盾牌吸收任何类型元素伤害，并且在投掷时对敌人造成所有吸收元素类型的伤害。
United Front	4	5	每级提升4%护盾强度，盾牌吸收的伤害会以每级5%的比例转化补充玩家与队友的护盾值。
Clear!	4	1	投掷盾牌能够让一定范围内所有濒死队友立刻获得起死回生效果，同时玩家在濒死状态中造成的伤害提高40%。
Stalwart	4	5	允许玩家举盾时吸收每级20%队友的枪械伤害并附加到投掷伤害中，同时每级提高玩家5%生命值上限。
Return Fire	5	5	每级提高10%举盾时反射敌人子弹与激光伤害的几率，被反射的攻击伤害仍然算作被吸收。
Prepare for Glory	5	5	举盾时提高敌人攻击玩家的机会，每个攻击玩家的敌人会各自提供一个“Prepare for Glory”增益，每级技能能够让每个增益为玩家提高2%枪械伤害。投掷盾牌后这一增益会继续持续一小段时间。
Wrath of the Goddess	6	1	投掷出的盾牌能够在敌人之间弹跳四次，每一次弹跳造成的伤害降低33%。
Xiphos技能树			
Gun Kata	1	5	每级提升枪械伤害3%，射击后获得短暂增益，每级提高近战伤害10%。
Clarity of Purpose	1	5	每级提升3%生命值上限与5%近战攻击威力。
Mercurial	2	5	杀死敌人后获得短暂增益，每级提升移动速度4%，伤害抵抗力第一级提高5%，之后三级提高4%，最后一级提高3%。
Omega-Senshu	2	5	当生命值低于一半时，玩家造成的所有伤害每级提高7%。
Rend	3	1	近战攻击能够让敌人流血，造成12秒无属性持续伤害，对生命值高于玩家的敌人造成100%额外伤害。持续伤害能够收到近战攻击加强增益影响。
Bloodlust	4	5	每个流血的敌人可以让玩家获得每级0.8%每秒的生命值恢复增益。
Epicenter	4	1	玩家的空降攻击获得吸引效果，能够把附近敌人扯到身边并造成少量伤害。
Tear	4	5	每级提高7%玩家对流血目标造成的伤害。
You've Got Red on You	5	5	被玩家近战攻击或流血伤害杀死的敌人会产生爆炸，伤害附近的敌人，技能等级越高爆炸范围越大。
Fury of the Arena	5	5	每一个流血的敌人可以让玩家获得一个每级提高2%射速与上弹速度的增益。
Blood Rush	6	1	近战攻击获得冲刺效果，在中距离对敌人使用，角色会迅速冲向对方并发动攻击，造成40%额外伤害。这一攻击有10秒冷却时间，但如果近战攻击杀死敌人或令对方流血，则冷却时间立刻结束。
Ceraunic Storm技能树			
Storm Weaving	1	4	切换武器会让玩家获得一个每级提升25%元素伤害发生几率与7.5%武器射速的增益，持续9秒。
Maelstrom	1	1	造成燃烧或电击伤害会让玩家获得“Maelstrom”增益，每级每个增益提高0.2%所有元素伤害，增益会缓慢消退，堆叠得越高消退得越快。
Gathering Tempest	2	5	每级提高8%弹匣容量和5%上弹速度。
Conduit	2	5	当玩家让起码一个敌人陷入触电状态时，身上每有一个Maelstrom增益，护盾就会以每级0.02%每秒的速度恢复。
Smite	3	1	当玩家在浮空并拥有起码10层“Maelstrom”增益时，射击敌人会在小范围内产生燃烧与电击伤害，增益层数越高伤害越高，有12秒冷却时间。
Unrelenting	3	5	当玩家杀死敌人时，身上每有一个Maelstrom增益，就会获得一个每级提升0.08%换枪速度和0.06%射击速度的短时间增益。
Superconductor	4	5	投掷盾牌时每级有10%几率让敌人受到电击伤害，当触发伤害时，玩家获得每级5层“Maelstrom”增益。
Zeus' Rage	4	1	投掷盾牌时会在击中的地点产生一个持续数秒的雷火风暴，造成范围伤害，盾牌吸收的伤害越多，风暴的伤害越高。
Elemental Barrage	4	5	当“Storm Weaving”增益生效时，玩家射击会有每级6%的机会不耗费弹药，每一层“Maelstrom”还会提供每级0.02%不耗费弹药的机会。
Overload	5	5	当玩家杀死一个燃烧或触电的敌人时，有每级9%的机会让这一效果蔓延到其他敌人身上。技能生效会令玩家获得每级4层“Maelstrom”增益，同时蔓延燃烧与触电效果则会令获得的增益翻倍。
Flash Freeze	5	5	当玩家让一个敌人冻结时能够获得“Flash Freeze”增益，每级延长持续时间1秒，在增益生效期间玩家不能够获得“Maelstrom”增益，但已有的“Maelstrom”增益层数也不会下降。
Hades' Shackles	6	1	发动空降攻击会让玩家与附近敌人被电链连接，对敌人产生持续电击伤害，持续3秒。每一个被连接的敌人可以让玩家获得20层“Maelstrom”增益。3秒后或连接期间敌人死亡，则其会产生一个火焰新星爆炸，伤害附近其他敌人。如果玩家在连接期间脱离敌人视线，则连接会断开。

威廉海姆（Wilhelm）

特殊能力：野狼与圣徒，召唤两个无人机，野狼负责攻击敌人，不过本身也会被敌人的攻击所伤害，圣徒本身无法攻击，但其拥有护盾护体，同时能够持续恢复威廉海姆受到的伤害。长按特殊能力键可以提前回收两个无人机，并按其剩余持续时间来等比例加快技能冷却速度。这个特殊能力表现比较平均，既关注生存又没有落下进攻，但是代价就是两者都并不突出，需要通过技能树来进一步加强。

技能树项目一览

项目名称	所属层数	可提升等级	项目内容
Hunter-Killer技能树			
Afterburner	1	5	第一级让野狼无人机移动速度提高12%，角色上弹与射击速度提高10%，之后每级野狼无人机移动速度提高6%，角色上弹与射击速度提高5%。
Fire Support	1	5	每级提升角色所有类型枪械伤害3%，第一级提升野狼无人机10%伤害，之后每级提升5%。
Venom Bolts	2	5	第一级让野狼无人机有10%几率发射毒液弹造成腐蚀伤害，之后每级提高5%几率。角色每级提升2%用枪械与手雷造成腐蚀伤害的几率，并每级提升4%腐蚀伤害。
Suppression	2	5	杀死敌人后获得射速提升的短暂增益，角色每级提高6%射速，野狼无人机每级提高15%射速。
Laser Guided	3	1	玩家启动野狼与圣徒或在它们启动时再次按下特殊能力键，就可以锁定自己瞄准的目标，野狼无人机会专注攻击目标，同时目标受到的所有伤害提高25%。如果目标在被锁定期间死亡，野狼与圣徒的持续时间增加5秒。
Rolling Thunder	4	5	当野狼无人机被激活并一直存活，玩家每5秒就会获得一层“Rolling Thunder”增益，每一层增益每级提高野狼无人机2%伤害力。
Kill Switch	4	1	当野狼无人机被召回、生命值耗尽或是持续时间完结，就会对敌人发动自杀攻击，造成范围爆炸伤害。
Scramble	4	5	第一级让野狼无人机在被摧毁后能够立刻重生，并且延长野狼与圣徒技能持续时间。之后每级提高5%持续时间。
Cold War	5	5	当角色令敌人陷入触电、燃烧或腐蚀状态时，有每级5%几率令敌人陷入冰冻状态。同时每级提高2%冰冻元素武器冰冻敌人的几率。
Escalation	5	5	每级提高角色5%暴击伤害，同时每一次暴击每级降低野狼与圣徒技能0.6秒冷却时间，这一效果有6秒冷却时间。
Omega Strike	6	1	野狼无人机会定期对敌人发射导弹攻击。
Cyber Commando技能树			
Laser Focus	1	5	每级提高4%激光枪伤害，第一级提高4发激光枪弹匣容量，之后每级提高2发。
Man and Machine	1	5	每级提高角色3%生命值和护盾值上限，并每级提高野狼无人机5%生命值和护盾值上限。
First to Fight	2	5	角色获得每级提高8%枪械伤害的增益，在发动攻击5秒后失去这一增益，但只要角色5秒内不受到伤害或造成伤害，就会重新获得这一增益。
Targeting Scope	2	5	杀死敌人后角色获得每级提高10%暴击伤害和5%精准度的增益，持续数秒。
Power Fist	3	1	角色近战攻击变成能够攻击一段距离外敌人的铁甲飞拳，有12秒冷却时间。
Emergency Response	4	5	角色护盾被耗尽后，会获得每级提升10%角色上弹速度与射速还有野狼无人机射速的增益，持续15秒。
Shock Absorber	4	1	角色能够在奔跑中射击，获得20%额外枪械伤害，而且不会有精准度惩罚。
Divert Power	4	5	当角色护盾耗尽且生命值降至30%以下，会触发特殊增益，获得最高达83.3%的伤害减免，并且每级立刻恢复20%护盾值。增益持续3秒，有25秒冷却时间。
Meteor Slam	5	5	每级提高空降攻击的伤害范围。
Welcome to the Gun Show	5	5	每级提高角色3%枪械伤害、上弹速度、弹匣容量和精准度并每级降低3%后座力。
Vengeance Cannon	6	1	角色护盾耗尽时会激活肩部复仇加农炮，能够和角色使用的枪械一起发射，持续12秒。只有护盾重新回满并再次耗尽后才能再次触发。

TIPS 在控制小吵闹奔跑时听到车轮声了么？那是它用来当做脚的车轮在高速转动，所以本作的细节还是很有意思的。

项目名称	所属层数	可提升等级	项目内容
Dreadnought技能树			
Auxiliary Tanks	1	5	每级延长野狼与圣徒能力持续时间2秒，并每级降低3%特殊能力冷却时间。
Fortify	1	5	每级提升角色与野狼无人机3%的生命值上限，同时当圣徒启动时，每级提升角色4%所有类型枪械造成的伤害。
Energize	2	5	会让圣徒在启动时每级恢复8%角色与队友的护盾值，同时圣徒对角色的每秒生命恢复速度每级提高0.6%。
Heatsinks	2	5	每级提高6%角色护盾恢复速度，第一级降低4%护盾恢复等待时间，之后每级降低3%。当特殊能力在冷却中时，以上增益翻倍。
Termination Protocols	3	1	濒死状态被替换为“毁灭模式”，角色能够持续对身边敌人发动电击。如果角色最后死亡，会触发一次大威力核爆。
Rapid Reinforcement	4	5	杀死敌人后会每级降低特殊能力4%冷却时间，并且获得每级提高3%移动速度与8%上弹速度的短时间增益。
Zero Hour	4	1	圣徒无人机被召回或持续时间结束后会在角色身周投放一个恢复光环，持续12秒，每秒恢复光环内所有角色8%的生命值。
Hazmat Containment System	4	5	当角色处于燃烧、触电或腐蚀状态时，第一级会让角色获得17%对应元素抗性，之后每级提高12%抗性。当这一效果被触发时，角色还会把负面状态蔓延到自己附近的敌人身上。
Kinetic Armor	5	5	每级提高5%角色生命值上限，同时近距离射击有每级5%几率产生爆炸效果，敌人离角色越近，触发几率越高。
Hard To Kill	5	5	当角色被攻击时获得“Hard To Kill”增益，每层增益让角色获得0.1%伤害减免，技能每级提高0.1%伤害减免。在角色不再受到攻击后几秒后这一增益就会消失。
Overcharge	6	1	在被启动后圣徒无人机会发出一道能量波，让角色与队友获得“Overcharged”增益，移动速度提高15%，射击速度与上弹速度提高75%，并获得10发弹药，效果持续10秒。

妮莎（Nisha）

特殊能力：大展身手，开启后妮莎进入神射手状态，能够自动瞄准敌人而且武器伤害、射速、上弹速度、射击精度和子弹飞行速度都会提升。玩家瞄准时轻推右摇杆就能够迅速切换目标，不过这一能力在使用狙击枪和火箭炮时不能获得武器伤害增益。

技能树项目一览

项目名称	所属层数	可提升等级	项目内容
Law & Order技能树			
Law	1	4	每级提升5%护盾值上限和近战攻击威力。
Order	1	1	每当角色失去15%生命值就会获得一层“Order”增益，最多十层，每层增益让玩家在受到伤害时有1.2%机会回复比受到伤害高出一倍的生命值。增益会在脱离战斗后迅速消退。
The Third Degree	2	5	发动特殊能力或杀死敌人后，玩家的下一次近战攻击获得额外伤害，这一增益最多堆叠5层。
Rough Rider	2	5	每级提升空降攻击伤害，并提高“Order”增益堆叠上限，同时空降攻击每击中一个敌人就会让角色获得一层“Order”增益。
Wanted	2	5	让角色获得“Order”增益的敌人会获得“Wanted”减益，技能每级让获得“Wanted”减益的敌人受到的攻击伤害越高，“Wanted”减益同样可以堆叠。
Discipline	3	1	让“Order”增益堆叠上限提高5层。每当“Order”增益堆叠10层，就恢复角色的护盾、缩短护盾恢复延迟并提高枪械与近战攻击伤害。
Due Process	4	5	用近战攻击击中敌人后会获得数秒内提高枪械伤害的增益。
Blood of the Guilty	4	1	让“Order”增益堆叠上限提高5层。当玩家或队友杀死一个敌人，就会按照玩家的“Order”增益堆叠数量恢复角色生命值。
Jurisdiction	4	5	在“大展身手”状态中角色会恢复生命值并提高移动速度。
No Pain No Gain	5	5	角色生命值越低，造成的枪械伤害越高。
Rarin' to Go	5	5	杀死敌人后，会按照玩家身上堆叠的“Order”增益层数提高枪械伤害和上弹速度。
Thunder Crackdown	6	1	让“Order”增益堆叠上限提高5层。玩家的近战攻击能够按照角色身上堆叠的“Order”增益层数提高伤害。
Fan the Hammer技能树			
Saddle Up	1	5	杀死敌人后让角色获得每级提高4%移动速度与5%枪械伤害的短暂增益。
Ruthless	1	5	每级让角色在“大展身手”状态中杀死敌人时能延长状态持续时间0.1秒。
Magnificent Six	2	5	在任何无元素伤害的枪械弹匣中的六颗子弹能够产生额外伤害。
Bottled Courage	2	5	发动特殊能力能够让角色恢复护盾，但是技能在冷却中时角色的护盾恢复速度减慢，恢复等待时间延长。
Short Fused	3	1	杀死敌人能够让玩家获得射击自带爆炸效果的短暂增益。
Faster'n You	4	5	杀死敌人能够让角色获得短暂提升射速、上弹速度和更换武器速度的增益。
Pickpocket	4	1	近战攻击能够从敌人身上偷走最多6发子弹并立刻装入玩家所装备的枪械中。
Gunslinger	4	5	在特殊能力启动和结束时都立刻为玩家的枪械上一部分子弹。
Hell's Comin' With Me	5	5	上弹后或用“Pickpocket”技能补充子弹后会让玩家的射击有一定几率变成双重射击。
High Noon	5	5	玩家在“大展身手”状态中越久，造成的枪械伤害越高。
One for Each of Ya	6	1	玩家装备手枪时，会在副手复制一把相同的枪械，但只有在盲射时能够一齐射击，瞄准时会变回单把手枪射击。
Riflewoman技能树			
Snap Shot	1	5	当玩家蹲下射击时，获得每级7%精准度提升和5%后座力降低的增益。
Bona Fide Grit	1	5	杀死敌人后玩家会获得短暂的暴击伤害提升和生命值恢复增益。
Quick Shot	2	5	上弹后，玩家在蹲下射击时获得短时间的枪械伤害与射速提升增益。
Unchained	2	5	射击敌人会让玩家获得“Unchained”增益，每秒最多获得一层，增益会令玩家的射速提升。
Fistful of Bullets	3	1	所有武器的弹匣容量提升三发。
Crack Shot	4	5	枪械弹匣中的第一发子弹能够造成额外伤害，如果这一发子弹杀死敌人，会令其爆炸。
Impatience	4	1	杀死敌人后能够获得一层“Impatience”增益，能够令角色的上弹速度提高。
Hot Lead	4	5	无元素伤害的武器产生暴击时能够有机会产生火焰元素伤害并令敌人燃烧。
Trick Shot	5	5	击中墙壁和物品的子弹有一定机会能够反射到敌人身上，造成被降低过的伤害。
Tombstone	5	5	在杀死敌人后，获得短暂增益，能够让任何没有射中敌人弱点的射击也有机会产生暴击。
The Unforgiven	6	1	在“大展身手”状态中射击敌人会令其撞向其他敌人，造成射击威力10%的伤害，任何在该状态中被击中的敌人都会在状态结束后爆炸。





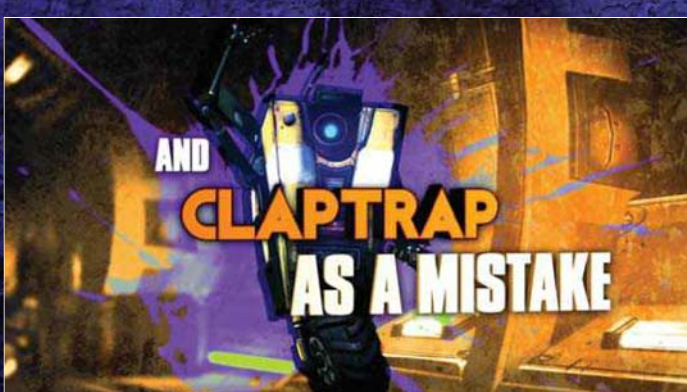
TIPS 虽然本作不是 Gearbox 制作，不过在整体风格上还是保持得很好，不信试试小吵闹第二条技能树的最终项目，就知道这游戏有多喜欢埋各种梗了。

小吵闹（Claptrap）

特殊能力：财宝猎人程序，发动后运行财宝猎人模拟程序，立刻恢复小吵闹的生命值并提供生命恢复增益，同时会根据战况抽选一个最适合当前情况的财宝猎人程序运行，赋予小吵闹特殊的能力。因为内容随机性比较强，而且部分特效会影响到队友，所以这个特殊能力的性能是不固定的，有时候是神来之笔，有时候是坑爹无比，总体来说，大部分特殊能力就是之前系列中出现过的财宝猎人角色们的能力，每次用都有惊喜，但是搞笑往往大于实用。不过话说回来，如果只是为了实用而选小吵闹，那你绝对是选错角色了。最后请注意，部分财宝猎人程序需要对应的技能树解锁后才能够抽得到。

技能树项目一览

项目名称	所属层数	可提升等级	项目内容
Boomtrap技能树			
Drop the Hammer	1	5	角色上弹后会获得增益，使枪械射速与上弹速度每级提升5%，但精准度每级降低2%。
Killbot	1	5	杀死敌人能够让角色恢复最多7%生命值，但同时会降低每级2%护盾值，两者互相没有联系，护盾值为0时不会触发扣除效果，但仍然能够恢复生命值。
Coincidental Combustion	2	5	当角色使用非爆炸效果的武器射击时，有每级7%几率让子弹发生爆炸，伤害由武器本身的威力决定。
Repulsive	2	5	当被敌人近战攻击时，角色会发出冲击波推开敌人并造成爆炸伤害，冲击波范围随技能等级提高，有5秒冷却时间。
Second Wind (by Tediore)	3	1	当角色进入濒死状态时，会放出一个分身。分身会不断地发出新星爆炸，如果爆炸杀死敌人会令角色起死回生。
Load 'n' Splode	4	5	当角色上弹时，会获得每级+4%爆炸伤害的增益，持续数秒，最多叠加5层。
I Am Rubber, You Are Glue	4	1	杀死敌人后，射向角色的子弹有25%几率会反射回敌人身上。同时解锁财宝猎人程序中的“Torgue Fiesta”动作包。
Start With a Bang	4	5	射击一把上满弹的枪会在角色身周产生爆炸，伤害随技能等级上升，但会每级令角色损失1%生命值。
Hyperion Punch	5	5	对敌人产生爆炸伤害会令角色获得“Hyperion Punch”增益，堆叠到5层后，发动近战攻击会对被击中的敌人产生额外的燃烧伤害，不过同时会清空所有增益。燃烧伤害会随着技能等级而提高。
One Last Thing	5	5	在弹匣中最后一发子弹能够造成每级80%额外伤害，但弹匣容量小于8发的枪械获得的额外伤害会降低。
Livin' Near The Edge	6	1	角色生命值与护盾值越低时射速与上弹速度越高，最高能提升100%，同时解锁财宝猎人程序中的“Pirate Ship”动作包。
I Love You Guys!技能树			
Best Buds 4 Life	1	5	当角色被复活或复活他人时，所有队员获得每级7%的伤害减免和每级0.5%每秒的生命恢复。另外角色在濒死状态中获得每级5%枪械伤害提升。
Maniacal Laughter	1	5	提高每级4%元素异常状态发生率。当角色令敌人进入元素异常状态时，角色与队友一同获得“Maniacal Laughter”增益，每秒恢复每级0.03%的生命值。角色生命值越低，恢复的生命值越高。
Through Thick and Thin	2	5	每级降低4%特殊能力冷却时间，当“财宝猎人程序”启动时，这一增益会转移到其他队友身上。
Kick Him While He's Down	2	1	角色在濒死状态更容易吸引敌人仇恨。同时解锁财宝猎人程序中的“Clap-in-the-Box”。
All The Things Are Awesome!	2	5	每级提升角色3%射速和换枪速度，还有5%生命值上限。同时每一个队伍中的队友还会令角色的射速和换枪速度提升1%，生命值上限提升2%。
You're... GOING TO LOVE ME!!	3	1	杀死敌人会令其产生一次治疗新星，让范围内的队员恢复最多15%的生命值，生命值更低的角色能够恢复更多生命值。同时解锁解锁财宝猎人程序中的“Gun Wizard”。
Wax Off, Wax On	4	5	每级提高角色3%的护盾值上限和护盾恢复速度，同时每级降低3%的护盾恢复等待时间。
It's a Trap... Card	4	1	当角色护盾耗尽时，会释放一个大范围的治疗新星，为范围内队友恢复最多15%的生命值，并伤害范围内的敌人，生命值越低的队友能够恢复越多的生命值。护盾必须回满才能够在耗尽时再一次触发治疗新星。
Pain Simulator is Painful	4	5	每级提高角色6%生命值上限和4.8%伤害减免。
Kick Him While He's Up	5	5	当角色起死回生时，获得每级提高5%的枪械伤害、近战伤害和暴击伤害的短时间增益。
Organized Guns are Happy Guns	5	5	每级提升所有枪械弹匣容量5%，同时每级提升队友所有枪械弹匣容量2%。
HIGH FIVES GUYS	6	1	长按近战攻击键能够举起手要求与队友击掌，如果成功击掌，则角色与击掌的队友均获得提升15%枪械伤害和50%射速并每秒恢复3%生命值的增益。如果没有获得击掌，则角色获得枪械伤害与生命值恢复增益。除了队友外，击掌也可以由敌人对玩家发动近战攻击来完成。击掌有30秒冷却时间。
Fragmented Fragtrap技能树			
All the Guns	1	1	角色随机选择一种或多种枪械类型，获得使用该类型枪械时提高25%伤害、20%射速和上弹时间的增益，但使用其他没有被选中的枪械时造成的伤害降低15%。获得增益的同时会获得100层“Frag”增益，当“Frag”耗尽则会失去当前枪械增益并随机选择一种或多种新的枪械类型增益。
Fuzzy Logic	1	3	角色受到伤害时，短暂获得每级提高10%暴击伤害的增益。
Safety First	1	1	在生命值和护盾中随机选择一项，令其上限提高35%并每秒恢复2.5%，但是所有枪械伤害降低15%。获得增益的同时会获得100层“Frag”增益，当“Frag”耗尽则会失去当前增益并随机选择一个新增益。
Surprised? Stabilize!	2	5	受到敌人伤害时会短暂获得每级提高角色10%精准度并降低10%后坐力的增益。
Rope-a-Derp	2	1	角色会随机获得近战强化增益，让近战攻击提高至150%，但所有枪械伤害降低15%。
Blue Shell	2	5	在濒死状态中每级提升7%枪械伤害、射速和上弹速度，并且每级延长7%濒死状态持续时间。
Tripleclocked	3	1	提高随机增益的效果并让能够同时启动的随机增益提升到3个。玩家的“Frag”增益层数越低，随机增益效果便提高得越多，不过防御性增益总是能够获得三倍效果提高。同时解锁财宝猎人程序的“One-Shot Wonder”动作包。
Grenade Vent	4	5	每级提高9%手雷伤害，投掷手雷后每级能够提供1层“Frag”增益。
Element of Surprise	4	1	角色获得随机元素伤害类型增益，被选中的元素提高32%伤害，但其他元素伤害降低16%。当玩家的护盾耗尽或回满，或是角色进入濒死状态时，都会爆发增益对应类型的元素新星。
Death Machine	4	5	角色杀死敌人时，会短暂获得每级提升6%枪械伤害、上弹速度与每级提升4%移动速度的增益。
Cryogenic Exhaust Manifold	5	5	当角色发动空降攻击时，会产生一个冰冻新星，伤害随技能等级而提高，但会每级损失1层“Frag”增益。
Float Like a Bee	5	5	每级提高角色6%近战攻击伤害。当角色用近战攻击杀死敌人，获得每级1层“Frag”增益与5%生命值，并得到一个每级提高3%移动速度的短暂增益。
Rainbow Coolant	6	1	当角色获得一个新的随机增益时，就发动一次带有所有元素类型伤害的彩虹新星。同时解锁财宝猎人程序中的“Laser Inferno”动作包。





TIPS 子弹靠捡总比买来得便宜，所以要勤搜刮，而且枪械要随时换着用来打，不要只用一种类型。

贩卖机与其他设施

在整个系列中非常重要的设施之一就是贩卖机，它们会大量出现在地图和任务区域当中，玩家能够通过这些贩卖机进行游戏中最为重要的购买和贩卖物品行为，下面将介绍一下几台贩卖机还有其他类似设施所对应的功能。

子弹机（Bullets）

最为基础的贩卖机，最大的卖点自然就是能够无限量地给玩家们提供所有枪械类型的子弹，还有手雷，当然都是收费的。随着游戏流程发展，这里也会提供各种手雷模组和氧气包销售。

治疗机（Healz）

顾名思义，最大的功能自然是贩卖能够恢复玩家生命值的治疗针，不过相信大家的钱主要都是花在其提供的另外一项商品：护盾发生器上面，因为比起生命值，还是能够在破碎后一段时间就立刻恢复的护盾更能保证玩家的生命安全。同时这台售货机还会出售职业模组，增强角色在使用特定枪械或是特殊能力时的表现。



贩枪机（Guns in Space）

游戏中最重要的物品：枪的售货机，卖的就是枪和更多的枪，一般来说能够提供的商品质量不会太好，但每日推荐的商品一般都是好货，只是往往价值不菲。后期随着玩家等级提升，这里卖的枪械品质也会上升。

混合器（Grinder）

本作中新增的设施，需要通过支线任务“Grinders”开启，其功能非常直观，玩家只要把三个相同品质的武器放入混合器，这台机器就会把武器混合起来，尝试产生一把更好更强的武器，当然结果是随机的，所以武器也有可能变得更水更差劲。想要另结果更有保障一些，玩家就需要耗费月亮石作为混合资源，能够一定程度上提高获得更好武器的品质并令它们得到各种特殊的属性。混合器只存在于Concordia中



莫西鸡尾酒（Moxxtail）

只在莫西位于Concordia的酒吧中提供的特殊饮料，分布在吧台两旁，每一杯售价10枚月亮石，共有8种，每一种喝下后效果都会持续30分钟，而且同一时间只能有一种鸡尾酒效果生效。8中鸡尾酒的效果将在下面的表格中说明。

鸡尾酒名称	效果
Lemon Lime & Bullets	每10秒恢复1发弹药。
Gargle Blaster	提高10%枪械伤害。
Fanalian Toddy	提高20%伤害减免。
Squill Syrup	每秒恢复0.8%生命值。
Penargilon Kangaroo	射速和上弹速度提高10%，换枪速度提高20%。
Brick's Fist	近战攻击威力提高30%。
Hot Gazpacho	元素异常状态发生率提高20%。
Replicated Kali-fal	氧气消耗速度降低33%。

整容机（Quick Change）

只有在本作的主城Concordia中出现的商店，主要功能是让玩家更换角色的头部造型，服装配色和名字，但最重要的是最后一项，可以重置角色所有技能点，也就是俗称的洗点。洗点价钱会随着角色等级上升而提升，总体来说并不贵，但也没便宜得能够随便乱洗。



黑市（Black Market）

本作中使用特殊货币月亮石购买物品的商店，功能就和前作的黑市一样，卖的主要都是各种提高上限的物品，包括子弹携带量的上限和物品携带量上限，还有银行储存物品上限等等。因为收的不是钱而是月亮石，要确认自己拥有足够数量的货币后才来购买。黑市同样只存在于Concordia中。

银行（Bank）

顾名思义，就是用来存东西的，不过不是钱，而是玩家的枪支，大部分情况下不怎么有用，但是如果玩家正好拿到了超过自己目前等级的强大枪械，又不想带在身上占空间，可以暂时放在这里节省背包的位置。

储物处（Stash）

功能和银行有点像，不过其实最大的用途是在玩家自己的角色之间传递物品，只要是放进这个储物处的物品，都能够被玩家自己所创建的其他角色使用，方便玩家刷到好东西后留给自己的另外一个角色使用。

枪械与装备

对于一个以刷刷刷为核心的游戏来说，枪械与装备甚至可以说是《边境之地》系列”的灵魂，而这一点在本作当中也不例外。下面将详细讲一讲这些物品在游戏中的一些需要注意的地方。

枪械种类

游戏中共有7种枪械类型，以角色界面中的弹药顺序来排列，分别是脉冲枪、手枪、突击步枪、霰弹枪、冲锋枪、狙击枪和火箭炮，这些武器的基本发射方式还是遵循武器本身在现实中的原型而设定——除了脉冲枪严格来说没有原型，不过具体到每个枪厂出品的型号和其附带的属性上那就是千变万化了，所以玩家最好拿到新枪前先试试是什么个发射方式和特点，不要拿到战场中再用，否则随时有可能会被坑爹。

www.docin.com

手雷

游戏中最基本的手雷就是我们熟悉的投掷然后爆炸的重火力武器，这一点会在玩家拿到手雷模组之后才会颠覆。手雷模组不是手雷，而是装备，但其产生的效果会影响手雷的属性和威力，后期游戏中会有许多诡异的手雷模组，能够令这种爆炸物产生意料之外的效果。不过总体来说，本作中的手雷用途还是以大范围杀伤为主，这一点是不变的。同时本作当中手雷基本都拥有直接破坏敌人氧气面罩的效果。



护盾发生器

就是玩家本身所拥有的护盾的来源，和枪械还有其他装备一样，有着随机的属性和品质，不同出品厂商的型号效果也不一样。护盾发生器最基本的属性就是决定玩家的护盾值高低，严格来说肯定是越高越好，但是部分护盾在产生高护盾值的同时会有负面特效，所以不能一概而论。同时护盾发生器也决定了护盾填充时的速度和在被消耗后重新填充前的等待时间，填充速度自然是越快越好，重新填充时间也是越短越好，但是两者一般和护盾值存在牵制关系，三者皆高的情况很少会在低品质的护盾身上出现。最后，护盾发生器同样拥有各种千奇百怪的属性，本作中还增添了许多在被敌人击打后会掉落可拾取增益物品的护盾，各位玩家遇到了可以不妨装上试试。



职业模组

顾名思义，其功能就是用于强化玩家对应职业的能力，不过这个定位在最普通的模组身上几乎是不成立的，因为其提供的增益有可能是针对特定枪械的，和职业本身的联系不是很紧密，但也有部分模组能够降低玩家自己甚至是整个队伍的特殊能力冷却时间，可以被理解为是增强职业表现的一部分。但更重要的是，高品质的职业模组能够直接提供技能点到特定的技能树项目当中，而且这些技能点可以帮技能项目突破上限，也就是说哪怕玩家已经投入了五点技能点，把技能项目提升到最大上限，职业模组提供的技能点也可以被算进去，提供突破上限之后的额外增益。但是职业模组提供的技能点有两个限制，一个是它不被算进解锁下一层技能树的投入点数当中，玩家必须要投入升级获得的技能点来解锁技能树下一层。另一个是如果对应的技能项目没有投入任何技能点，则职业模组提供的技能点也无法生效。



等级与技能树

和之前的系列作品一样，本作中仍然存在着等级和技能树系统，其基本设定也没有太大变化，但考虑到有读者或许未曾接触过系列之前的作品，所以这里仍然会详细讲解。

等级

在杀死敌人、完成任务和发现新地点等几个特定的行动后，玩家会获得经验值，累积足够多的经验值，就能够提升角色的等级。等级在游戏中产生的影响并不多，但都很关键，一个是决定了玩家能够装备的武器，因为武器本身也有等级，排除型号和特效带来的影响，等级越高的武器整体杀伤力越强，所以这是决定了玩家整体战斗力的关键。同时不能装备更高级的护盾也会让玩家的生存能力下降。

不过同时随着角色的等级上升，其生命值和能够用任何手段造成的伤害（包括近战）也会随之提升，所以高等级的角色在战斗中总是更为有利。游戏中如果玩家不顾一切支线只打主线，就会遇到难以战胜 BOSS 或者是强大敌人的情况，这就是等级在作怪，安心完成支线任务提升等级并更换更好的枪械，就可以让任务本身变得更为轻松。



技能树

在玩家把等级提升到第三级后，就会获得第一个技能点。技能点能够用于投入到技能树上，提升角色方方面面的表现，又或是让其获得独特的新能力。

技能树需要遵循几个规则，首先，玩家的第一个技能点只能够投入到技能树最上方的特殊技能项目中，否则玩家无法往下投入技能点。

然后，技能树分为三条，对应三个独立的技能树类型，它们之间的效果并不会冲突，但是投入到其中一条技能树上的技能点不会被算入其他技能树当中，这一点造成的影响就是关系到第三点：技能树层数解锁。每一个技能树一开始除了第一层外都是被锁定的，玩家需要投入特定的技能点才能够解锁下一层。绝大多数层数需要玩家投入五点技能点才能解锁。

虽然有这个限制，不过投入点数是按整条技能树来计算，玩家不需要为了解锁下一层技能树而强迫自己在上一层投入解锁所需的点数。



剧情流程攻略

Welcome to Helios

剧情

在悬浮于半空的城市庇护所中，大块头 Brik 与猎手 Mordecai 费尽九牛二虎之力，终于逮住了有着角斗士外号的女财宝猎人雅典娜，接下来的审讯部分则交给了魔女莉莉丝去处理，她想要跟雅典娜问清楚的，就是帅哥杰克到底是怎么样变成了那个无法无天的大反派。在开口或被乱枪打死的威胁下，雅典娜决定认命，缓缓地讲述了一个有点漫长的故事。

许久前的一天，一个救援 Helios 空间站的任务把雅典娜，半机器人战士威廉海姆，执法官妮莎和一台疯狂的小吵闹机器人聚在了一起，他们乘坐前往空间站的火箭虽然被暴徒入侵，但敌人很快被四人顺利解决，没想到之后火箭却被追踪导弹锁定，在被击中后狼狈地直直撞入空间站当中。

一个负责空间站维护的小吵闹机器人找到了四位财宝猎人，并引领着他们找到了空间站中还在抵抗敌人进攻的负责人——杰克，此时他还不是那个恶名远扬潘多拉的大反派，而是一个有点不靠谱但也不乏英雄精神的普通人。



流程

剧情过后玩家会迅速从小吵闹手中获得系列标志性的回声个人终端，然后请跟着小吵闹一路前进，路上别忘了搜刮一下子弹。因为这个任务只是给玩家上手的指引，所以难度不高，敌人枪法也很烂，不过因为默认枪械威力很水，玩家们最好还是先别太奔放，血量不够的时候也要记得躲一下。

在大厅的第一场遭遇战中玩家会拾取到第一个手雷，先别用，等小吵闹开第二道门时，门后会出现三个敌人，立刻丢个手雷进去重创他们可以省点功夫。

遇到杰克后杀光在场的敌人，救起他后就跟他对话结束任务。

Lost Legion Invasion

剧情

一行人在空间站中鏖战了半天，先是遇到了失落军团的指挥官，然后另一个神秘的敌人也紧接着登场，它能够使用强大的力场挡住子弹，看似根本无法战胜。一行人的逃跑的希望也因为失落军团指挥官击毁了撤离飞船而破灭，他们不得不另寻方法。最后，为了找到那个一直干扰空间站防御系统的信号来源，四个财宝猎人被杰克用大炮射到了月球，而杰克则勇敢地把自己留在了空间站上，面对着敌人汹涌的围攻。



坠落月球后的财宝猎人们熬过了缺氧的危险，在名为 Springs 的拾荒者帮助下开始适应这里奇特的生态环境。Springs 建议玩家前往这附近最大的城市寻找帮助来找到干扰空间站的信号，不过在真正出发之前，猎人们还得学会如何在低重力状态下战斗。

流程



在杰克奖励玩家护盾后，先离开他一点距离，他会试图开启炮塔，但是控制台上方的两个炮塔会变成敌对状态，把炮塔都打掉，之后要跟着杰克指引行动。因为杰克本身也有战斗力，所以玩家倒是可以在他能够战斗的阶段都远远躲在他身后，让他吸引敌人的注意力后再接着背后开黑枪来快速解决敌人。

同时在路上玩家应该会获得足够的经验值解锁自己的特殊技能，可以在之后的战斗中趁机熟悉一下，因为之后就是 BOSS 战了。

BOSS 在驾驶机甲阶段基本就是在放水，因为他会把注意力放在追杀维修机器人上，所以玩家可以先不开技能，直接攻击 BOSS，直到破坏机甲为止。之后 BOSS 亲身上阵，而且还会召唤小兵。这时候玩家可以小心躲开 BOSS，先对付小兵，反正杰克会帮忙一起战斗，让他和 BOSS 先对打即可，说不定他还会独力干掉 BOSS。

之后电梯卡住，玩家可以通过炮弹来到操作室并清除电梯的障碍，让杰克前来操作炮台，并搞定一个突然刷新的敌人。最后等对话完成，走入货柜，等待区域传送门出现后调查，就可以触发剧情。

来到月球后，因为其表面缺乏氧气，玩家需要小心观察自己的氧气槽。打开舱门，和前来支援的 Springs 前往最近的空气泡，学会如何开启这种装置后，再前往 Springs 的住处。

和 Springs 互相认识后，需要按照她的指示前去寻找奥兹包（OZ Kit）——其实就是氧气包（O2 Kit）的别称。目标处的门锁住了，需要把门的四个固定锁用近战攻击打掉。目标处附近和里面都有敌人出现，注意处理掉。同时氧气包所在屋子的最边缘有一个武器箱，拿到氧气包后直接跳过去即可。注意路上有一些地面裂缝可以补充氧气，发现角色生命值被缺氧降得太低后可以站上去补充氧气，氧气充足的时候被窒息扣掉的生命值会迅速恢复。

拿到奥兹包后和 Springs 对话，任务结束。

Marooned

剧情

作为救了财宝猎人们的回报，他们要帮 Springs 杀死 Deadlift。这是一个装束像是古典宇航员但是擅长使用电力攻击的疯子。在杀死他并用他那恶心的密匙获得了驾驶载具的权限后，财宝猎人们却惊讶地



发现杰克竟然联络上他们了，这个家伙居然还活着。

流程



先按照任务提示前往另一张地图 Regolith Range，路上有不少怪物，但还算好对付。之后的新区域遇到的敌人就是一群太空版的暴徒，类型比较杂，不过基本分为远程和近战两种类型，打法也是常规方式，先搞定近战再打远程，不过要注意因为是低重力状态，近战敌人在很远的地方就可以高高跳起对玩家发动斩击，要横移躲开。

玩家才刚刚靠近跳跃点，敌人就会关闭它，按照提示前去开关处杀光敌人并调查开关，但因为没有能源，所以玩家需要自己作为导电体重新启动开关，建议玩家站进去后立刻跑出来，不然绝对会被电击秒杀。

之后杀光刷新的敌人并前往跳跃点，进入目标所在地，和 Deadlift 开战，他的远程电击射击威力不俗，而且会放出带有追踪性的电球，需要用枪打掉，最后他还会令特定的平台充电，此时玩家站在上方会持续受到伤害。除了注意不要站在充能平台上，而且不要离 BOSS 太近之外，这场战斗没有什么值得一提的地方，利用好跳台和 BOSS 周旋即可，不过单独打的玩家需要注意，这一战的杂兵数量不多，而且会分散在平台上，所以如果玩家被打入濒死状态，不一定有机会通过杀死小兵复活，所以最好谨慎选择杀杂兵的时机。

杀死 BOSS 后，来到最高处，拿走马桶里的任务物品并搜刮一下这里。然后从房间的后门离开，一路杀到月面载具站处，把拿到的任务物品安装在里面的装置中，在请求被拒后用近战打一下控制台，就可以获得使用载具的权限。

驾驶载具回到 Serenity's Waste，在 Springs 手上拿到一个任务物品，然后就可以对话完成任务了。

Systems Jammed

剧情

按照 Springs，财宝猎人一行前往 Concordia 寻找干扰信号的来源。这里的管理者是市警长（Meriff）——他的名字是市长和警长的结合体，不过看来这位大人物没空见财宝猎人们。无奈之下，杰克建议玩家们找一位手眼通天的老板娘帮忙，那就是大家非常熟悉的 Moxxi。Moxxi 建议玩家先在城市中的讯号塔上安装传讯器，利用它们来追踪信号。最终他们锁定了干扰信号的来源，不过在发现前往信号所在地的路被封住后，一行人只能按照杰克的建议再去找老板娘帮忙，结果他们还凑巧地发现了 Moxxi 的小秘密。在保证不会向他人透露后，Moxxi 终于答应帮助猎人们找到通往信号所在地 Crisis Scar 的路。





流程

驱车前往 Concordia，因为需要飞跃一个大裂口，玩家最好在驱车时记得使用加速功能。

来到城市后和一个戴着军官帽的小吵闹见面，并且从他手上拿到门票，就可以跟它进入城市了。在检查口处和小吵闹对话，把任务物品交给它，然后进入医疗站。

之后和 Nina 护士打个照面，她会要求你站近一个玻璃舱里，进去后别呆太久，等被电击后立刻离开，然后从她手上拿到治疗剂回复一下。之后就可以正常进入城市了。

先乘搭电梯前去见市警长，被拒绝后按照杰克提议前去酒吧，去见大家都非常熟悉的老板娘 Moxxi，不过发现在酒吧里找到的却是第一代的魔女主角 Lilith 和另一位主角 Roland。跟 Roland 对话，之后 Moxxi 出现。

和 Moxxi 对话，之后前去和目标处的小吵闹对话，学会使用银行。之后则是学会使用储物间，这是用于在玩家创造的角色之间转移物品的装置。

之后从小吵闹手上拿到任务物品，前往任务地点，开启黑市升级商店，这里用月亮石作为货币，可以买到一些子弹携带量和道具栏的扩充道具。

接着玩家需要前去第一个回声讯号塔安装传讯器，玩家如果一下子找不到路，任务就会提示玩家怎么到达，这里需要用到城市中央区域的低重力状态跳跃到屋顶上，再一路跳到讯号塔处。

安装传讯器之后需要按照 Moxxi 提示揍传讯器一拳，就可以听到讯号。之后来到第二个讯号塔，会发现这里被电网拦住，回头按提示找到位于更高处的开关关掉，然后安装传讯器。

最后一个讯号塔处有三个炮台，不过因为前方有建筑的通风口作为掩体，所以只要远远把它们都突突掉，就可以前去安装传讯器了。之后玩家需要在讯号塔附近找到一个加速器，装上去后就算是把传讯器安置完成了。

来到酒吧顶部的控制面板处，启动传讯器，就会锁定干扰信号的所在地：Crisis Scar。不过当玩家想要前去这个地点时，却发现路被封锁了，只能再去找 Moxxi 求助。

前去酒吧吧台，触发对话后进入酒吧后方，拉一下老虎机，然后点下出现的按钮，打开暗门。进入后跟着 Moxxi 走，然后跟她对话完成任务。

A New Direction

剧情

和 Moxxi 对话完成后，她就会打开密室的路让玩家前往 Triton Flats。出门就会遇到空间站发射激光轰击月球表面，先不管这些，直接开车到达目的地，会发现一个小吵闹挡住了大门。它要求玩家去杀死目标地点的敌人，并拾取三个掉落的任务物品。这里的战斗比较激烈，建议大家最好保证自己有爆发性的大威力武器，以免自己的濒死状态中缺乏立刻恢复战斗力的手段。而且在和敌人战斗时别忘了拾取任务物品，不然他们会无穷无尽地出现。

回去和小吵闹对话，发现门已经坏了，玩家需要前往一道侧门，来到该处，调查门右方的通话器，等待对方开门后进入，会发现侧门就是一个跳跃点，站上去，就会跳向远处的平台。之后一路杀敌和利用跳跃点前进，就可以来到前往



Crisis Scar 的通道口。

来到 Crisis Scar 后因为不能使用载具，要注意自己的氧气存量，一路杀到目标处，在看到有一堆敌人位于后方的大门处，解决两边上方的炮台，等大门打开后杀进去，清光敌人，如果剧情不触发，记得跳到大门上方来引出剧情。之后大门处会出现一个古典宇航员风格的强敌，可以先杀死两个小兵然后立刻射击大门左边的氮气桶，提前重创这个敌人，再发动技能解决他。

杀到上方平台后，同样的强敌会和一群杂兵在一个发光的闸门后

方出现，提前丢几个手雷搞定它的护盾可以杀得更轻松一些。

之后会和 BOSS 开战，它的火力颇猛，一开始不要和他拼得太狠，因为生命值下降到一定地步后，他们会分体——其实就是站在大壮头上的小矮子变成飞空形态，不过这一来他们的火力点也变成了两个，加上有小兵帮忙，绝对比之前更危险。建议边打边退，回到来时的通道中，搞定大壮，小矮子因为飞得太高，是进不了走廊的。之后回到大厅搞定小矮子，立刻上去顶部的控制台，因为小兵会不停刷新。

发现控制台被破坏后，沿着后方打开的门来到建筑上方，激活控制台后，前方的雷达中的信号标会暴露，不过同时左右两方会激活炮台，还会有小兵出现，建议先重火力把信号标秒了，之后清场即可。后面敌人还会召唤飞行器来攻击玩家，不用急着追着它射，等它在空中停稳开始攻击玩家后立刻还击，它的抗打击能力非常一般，可以轻松搞定。

之后沿着建筑上方边沿走，这种信号标 + 炮塔 + 杂兵 + 飞行器的模式会重复两遍，记得搜刮弹药避免弹尽粮绝。

拆掉所有信号标，任务就算是完成大半了，回 Concordia 和杰克见面吧。

见到杰克后，按照提示去找小吵闹机器人，然后跟着它去电梯处，之后就可以进入市警长办公室了。

干掉几个没什么强度的敌人和炮台——主要是因为杰克猛得像是开了挂，然后触发剧情，最后按照提示回到 Springs 处对话交任务即可。

Intelligences Of the Artificial Persuasion

剧情

帅哥杰克需要打造他的机器人军团，首先需要一个靠谱的 AI 核心，于是财宝猎人一行为了得到这个核心，需要和名为 Davis Pickle 的废物交易者进行交涉。不过他们首先需要一个飞行器（Stingray）。

当见到了 Davis Pickle，一行人都很惊讶他只是个半大的孩子，不过他的确是个高手，告诉了猎人们应该去何处寻找 AI，可惜对方可不会轻易双手奉上。

一番恶战后，倒是因为敌人内部出现叛徒而让猎人们有了机会，而且当他们击败了 AI 的拥有者后，才发现对方那个背叛了他的爱人就是一个军事级别的人工智能，她被改造成了对方的“女友”，如今终于抓准机会逃离了对方的无聊妄想，猎人们也因此得到了杰克所需要的 AI 核心。



流程

传送到 Triton Flats，来到地图中央的房屋中，把大门旁的密码调成 8008，按下开关，进入车库。把一个解码装置放在操作台上，然后前去载具站控制台调查，把载具类型换成飞行器，之后召唤一台。

用飞行器跳过目标前方的裂沟，就可以前往 Outlands Canyon。一路冲往目的地，路上的敌人能不管就不管，终于见到 Davis Pickle 后，进入传送门前往 Outlands Spur。

之前一样冲往目的地，会碰到一堆强敌，打败宇航员服装的敌人后，还会有敌人乘着坐骑出击，记得要躲在高层区域避免被其追击，不然可能会不敌。

外面清场后杀入内部，这里敌人数量不少，而且类型混杂，注意部分敌人会飞到高空直接垂直攻击玩家，所以要多多躲进室内战斗，一来不怕被多角度进攻，二来能够保证氧气充足。

接近任务目标后，桥会被收起，回头杀向控制台，要小心数个强敌同时出现，建议远远对枪解决。调查控制台，敌人会把桥炸掉，顺便让控制室变成真空。从右边的门跳到下方，打开水阀，发现没有水。

回头前往远处地图上的水泵站，别靠太近，因为会有两台超猛的炮台出现，远远解决掉，之后需要对付一堆能够飞空的敌人，推荐消灭掉一部分后立刻躲进附近的室内场景再对付。

之后的战斗部分还是请优先躲入室内对付近战敌人，然后再对付远程的强敌，同时也别忘了利用跳跃点高飞然后急速下坠到敌人身旁，产生的冲击伤害威力往往会非常惊人。

杀到控制台处调查后还会有两个强敌出现，要小心对付。之后再前往新出现的目的地，这里又有骑乘的敌人出现，不过地上也有打开后会变成跳跃点的喷口，利用它们来发动空降攻击可以快速重创敌人。

接下来靠着跳跃点一路向上，解决三台骚扰的飞行器，就可以打开水阀的总闸了。

现在可以回到被炸毁的桥处，杀掉两批敌人后到水闸处放水，然后走上被封冻的熔岩，前往 AI 核心所在处。这里会有一头怪物出现，本身不难对付，不过最致命的还是玩家有可能会不小心走进熔岩导致被秒杀，千万要注意。

之后走上对岸，进入 Pity's Fall。一路杀到敌人堡垒大门时，会遇到两个炮台和一批敌人一起出现，立刻后撤，把敌人都杀了





再来对付炮台。

杀进建筑内部，清光大批敌人，一路不停杀下去，敌人的类型和打法到了这个阶段就趋于稳定了，除了偶然会有炮台挡路之外，其余情况下都是寻常的敌人组合，并不难对付。

到了引擎室，在控制台启动引擎，然后对付掉一批刷新的敌人，再射击场景上方的反应器。引擎开始过载后，会有另外一批敌人刷新，同时引擎上方会出现两个炮台，先躲在室内对付完敌人，再解决两个炮台即可。

这时候跳到引擎最顶部，打开引擎稳定器的外罩，从控制台右上方或左上方的缺口跳进去，对准稳定器不停开枪，就可以让引擎完蛋。

最后来到引擎左方的控制台，直接把引擎整个丢出飞船外。接着玩家进入原本引擎的能量通道，来到引擎中央部分后，跳上右方高台，爬梯往上走，一路走到一个跳跃点处，之后的路是基本无法回头的，大家要做好准备。

来到最下层后拉下防护力场的开关，玩家又可以回到之前的中央大厅，一路杀到升降梯处，就可以开始 BOSS 战了。

BOSS 本身非常难对付，它被一个不断恢复的护盾保护着，玩家可以在把护盾打空的瞬间对 BOSS 造成伤害，但之后护盾不断恢复会一点点地吸收掉部分伤害，而如果玩家没办法持续攻击，则护盾会缓慢回满。

如果场景中存在着护盾恢复塔，则 BOSS 护盾恢复速度会变成超高速，需要火速拆掉这些塔。

除此之外，因为 BOSS 的激光攻击威力绝大，除非玩家有办法抗住这种攻击，否则不要和其靠得太近。

幸好场景中的近战杂兵相当多，所以玩家们要是不幸中招，也可以靠着杀死他们来快速复活。

干掉 BOSS 后，调查场景中的设备面板，进入服务器室，再调查控制台，最后和 AI 核心对话就可以交任务了。

www.dooland.com

Let's Build a Robot Army

剧情

虽然有了AI，但是如果杰克想要机器人军团，那起码得有一个生产场所，新加入这个队伍的人工智能Skipper建议猎人们前往Titan Robot Production Plant，夺取这里的生产设施。

虽然机器人生产厂因为废弃而被大量的野生生物占据，还有暴徒在里面横行，众人却找到了一位机械专家Gladstone，他正在制造一个机器人原型体，正好和Skipper能够配上，不过已经帮自己取名为菲丽丝蒂（Felicity）的她似乎不太情愿，但最后还是尝试了进入一具作战机器人的躯体。结果最后当她被塞进了原型体后，愤怒的菲丽丝蒂变成了猎人们的敌手，不过最终还是被降服了。杰克终于获得了他的机械大军。

流程

前往Triton Flats，坐上飞行器，通往目标地点的桥已经被完全摧毁，但是玩家可以靠着飞行器的短暂浮空功能飞过去。到达火车站后，调查控制台，等待火车入站的这段时间会有个典型的防守战，敌人是三个轮流出现的章鱼敌人和它们会召唤的蝙蝠敌人，不难对付，记得呆在氧气泡里面保持氧气供给即可。

之后列车进站，来到候车室，调查上车的门就可以前去Titan Industrial Facility。

前期敌人不太难对付，就是一些野生的虫子类敌人，与其浪费子弹不如用空降攻击砸死。

调查控制台让AI打开门后杀进去，会遇到另一个需要调查的控制台，之后打开另外一边的闸门，会有一个较大的虫子出现，不过战斗力也就那个样，应该可以轻松解决。

门后的户外区域，暴徒正和虫子战成一团，先趁着他们注意力不在玩家身上，把氧气泡都开了，之后就可以慢慢料理他们了。

之后调查大门会让门两边的圆管中升起两个炮台，不用急着和它们打，躲到一边一小会儿，我方AI就会接管它们，用这两个支援火力对付新出现的大型虫子简直不要太容易。不过因为大门还是打不开，所以要按照提示前往侧门，沿着电线的指引找到开关解决拦住门的电网，再进入工厂内部。

这里面的敌人就是各种虫子和普通的暴徒，而且双方是敌对的，所以大部分情况下玩家可以一石二鸟地干掉他们。一直来到一个车间才会有强敌出现，不过都是之前的暴徒强敌，相信玩家们已经学会如何对付他们了。

搞定车间的敌人后，往前走却会发现门被封闭了，此时头顶上的通道会有敌人出现，搞定他们后，通过一个吊臂玩家可以跳到上方的通道中，继续前进，很快会救下Gladstone。

看完剧情后继续前进，在组装间大门处会碰到两个开着机甲的敌人，火力颇猛，不过因为驾驶舱太暴露，所以玩家可以对准驾驶员直接开火，尝试直接把他们快速杀死，就可以迅速摧毁机甲。再清除一批刷新的敌人，可以开始挺进到Titan Robot Production Plant。

新区域敌人不少，还好强度只能算凑合，一路杀到有敌人在玻璃窗后耀武扬威的地方，打破玻璃窗旁边的液氮瓶可以脆化玻璃，然后杀进去。开启泵房的开关后记得立刻跳起离开，因为脚下的水会变得带电。



之后回到中央区域，跳上上方的控制台，放出几台机器人，它们不是友方目标，但会先和在场的暴徒战斗，所以玩家可以留在上层放暗枪。不过目标仍然是杀死机器人，因为它们身上有着任务物品。接着前往实验室，把四个任务物品放进目标装置中，最后拿到重新制作出的任务物品。

回到房间中央，打开地面上的掩盖，把任务物品装到机器人的原型体上，就可以进入下一步。乘坐原型体被运走方向处的电梯，进入原型体被吊起的房间后右转，进入1号房间。这里要让炮台解决敌人，不要自己动手，不然完成不了任务目标。记得需要保持敌人在炮台射程内，同时要需要保证自己没有受太重伤，毕竟等炮台杀够12个敌人后，剩下的要玩家自己料理。

然后前去安装区的另一边，杀掉一大批敌人后，在控制台启动机器人并把AI传输进去。这时候的菲丽丝蒂战斗力爆表，玩家基本上不需要对付强大敌人，清理一下杂兵即可，把强敌留给她对付。

等原型体装上脚后，乘搭它被运走的方向所在的电梯，来到测试间前方，杀光这里的敌人然后继续运输机器，到了下一个房间开始BOSS战。

BOSS的弱点是在眼部，不过这里被力场保护着，需要用重火力才能够轰开。打掉她一部分生命值后，她会召唤无人机给她开护盾和增强火力，需要立刻打掉。生命值过半后，她会放弃下半身，变成飞行形态，此时她在不移动时会召唤机器人协助战斗，然后放出大量追踪导弹，记得躲避。

结束战斗后传送回到Concordia，和杰克对话，完成任务。

Home Sweet Home

剧情

终于准备齐全，杰克带着一行人传送回空间站，开始迎战失落军团。不过大家都被传送到了不同的地方，只能分头行动。

不过在击退失落军团的过程中，敌人似乎又重新获取了干扰信号，于是一行人只能在一个小吵闹“伟大”地牺牲自己后乘坐被重启的电梯前去杰克的办公室，让杰克前来想法解围。

当杰克还在想办法时，Gladstone的研究部发来了求援讯号，于是猎人们只能先去虫群中救出这个科学家，再来想法对付现在的局面。



流程

一开始先去调查酒吧里门的箱子，领走一些比较赞的枪和护盾，然后跟着杰克走，传送回空间站。

这里会开始出现有光学斗篷的敌人，乱战中比较难以察觉，玩家要记得小心应付。同时机甲敌人也会出现手持盾牌的型号，要躲开盾牌直击驾驶舱才能将其速杀，记得小心它的冲撞。

当玩家想要前去空间站镭射控制室的时候，却发现干扰信号又出现了，于是只能去杰克的办公室商量如何作战。没想到进个办公室还要授权，所以玩家需要去小吵闹商店找一台小吵闹给自己授权。

结果小吵闹也只能尝试重启大门来打开，结果放出了一堆敌人，找个安全地方逐个击破吧，不然四面受敌很难全身而退。

接下来等小吵闹解决另外一个装置，玩家就可以去电梯处再扫描了，之后会再出现一批敌人，都杀光后再去扫描一次。又有一批敌人出现，再次杀光后终于可以进入杰克的办公室了。

来到办公室后打开快速旅行

装置，让杰克传送进来，然后等剧情过后玩家可以从这里传送回空间站，去帮助前往研究部的一行人。路上的敌人还是那几种，小心别被隐形敌人偷袭即可。干掉几批敌人后就可前往 Research And Development 了。这里的敌人都是虫子，因为他们能够飞檐走壁，所以要小心别被偷袭。之后和 Gladstone 对话，任务结束。



Science and Violence

剧情

看来 Gladstone 的确有办法，他有几个科学家朋友被困在了研究部，如果猎人们能救出他们，就可以想办法削弱失落军团的防御。

最后猎人们的确救出了这三个科学家，也找到了对抗军团的方法，甚至还给杰克带去了一个光学迷彩装置。

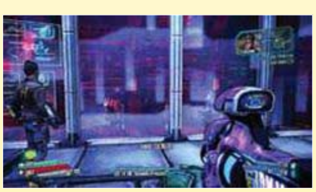
不过，为了惩罚科学家们曾经在威胁之下帮助了敌人，杰克最后残酷地处决了他们，似乎这个曾经试图拯救空间站的男子，正在一步步走向黑暗。

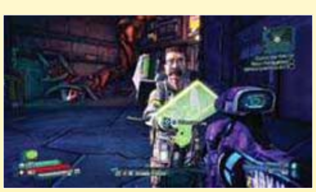
流程

进入研究部的内部，这里的敌人是有护盾的 Stalker，动作非常灵活，还会隐身，最好用带电能元素的武器对付。一路杀到终点的隐藏实验室，拿走任务物品，回去交给路上见到过的 Dr.Langois，他会开启另一扇门让玩家前进，在这里救下 Dr.Torres，他会为玩家打开门，门后的敌人主要是失落军团和虫子，不难打，但是真心人（虫）多势众，要注意搜刮补给弹药。在终点处操纵控制台降低水位，然后拧开左边的阀门，跳进水槽室，拿走泰迪熊。这时候会有一只昆虫女王出现，还有大量小虫子刷新，还是赶紧用手雷迅速清场吧。

把泰迪熊交给 Dr.Torres，他会打开机器人研发区域的门，杀进这里可以找到最后一个科学家 Dr.Garyson，他把自己锁起来了，但是门卡被 Stalker 吃了，所以需要玩家去找回来。敌人就在后面的大厅当中，一个非常耐打的 Stalker，最好手雷和导弹都不要省，全数轰在它身上，才能够速杀。之后捡起门卡并且去门锁处扫描，进去和 Dr.Garyson 对话并且拿到一个光学迷彩装置，然后就可以回空间站的居住区然后杀回杰克的办公室了。

把光学迷彩装置给杰克，然后跟着他走，在有提示时按下装置锁住大门。之后观看杰克处决了三个科学家，跟他对话，任务完成。





Watch Your Step

剧情

在一行人向着镭射炮挺进，却不知道该如何停止这门庞大的武器时，倒是 Moxxi 突然有了一个点子，她把前来帮忙的 Roland 和 Lilith 派到了空间站反应堆，让猎人们和杰克朝着激光炮继续前进。失落军团用尽了办法阻止猎人们，甚至炸掉了通往激光炮的路，但还是让杰克想到了办法指引猎人们突入其中。不过一行人最后在激光炮控制室遭到了挫折，因为系统被锁定了，所以他们无法在这里关闭激光炮。



流程

回到空间站居住区，玩家需要杀到之前被封禁的地方，进入空间站的内部管道 Veins of Helios。这里的敌人变成了被感染的工作人员，不过他们的行动方式也无非就是远程和近战暴徒那一套，就是走位比较频繁，需要谨慎对付。后面出现的失落军团成员和这些感染工作人员是敌对的，可以利用这一点分而破之。

一路跟随目标前进，这段路有不少悬空的平台，所以摔死的风险不小，要小心脚下。相比起来敌人就多了在上空骚扰的飞行器，不算难对付。不过之后进入空间站的建筑内部，就会遇到失落军团和感染工作人员在鏖战，最好是浑水摸鱼一个个点杀掉。之后在另一个房间会遇到一个感染工作人员强敌，最好是不要和其正面硬碰硬，先让失落军团和其开打，再慢慢磨血，因为对方还是颇耐打的。

在一个长走廊杀死三个失落军团成员后，走到大门旁边就退回来，因为对方会炸掉通往激光炮的路。之后使用左方跳跃点飞到对面，不用管飞行器，直接落到下方有氧气的室内，一路杀到底，会出现新目标，需要玩家破坏两个粒子加速器。杀进加速器所在的建筑，把里面的三个稳定器破坏掉，小心爆炸时的暴风会把玩家吹出建筑外，要立刻用喷射把自己调整到有落点处的地方。

解决掉后用最下方的跳跃点飞回高处的控制台，调查后等待一小段时间，然后往前下方看，会看到两个管道正在冒火，用左方的跳跃点跳到左边的管道上，沿着其走不远，就会看到左边的入口。这里就能通向 Lunar Launching Station。

进入这个区域后，解决一批敌人，然后就需要启动控制台打开其面前的门，注意一打开就会有强大的机甲出现，所以最好提前换好武器并丢上手雷。

之后冲进指挥中心，让杰克传送过来，接着就去调查控制台，发现无法关闭激光炮后，和杰克对话完成任务。

Eye to Eye

剧情

在两队财宝猎人的合力之下，他们摧毁了反应堆，打开了通往激光炮最前端的道路，并击败了失落军团的指挥官。但是她死前留下的遗言却把众人的目光引向了宝库。原来这位指挥官看过了传说中的宝库，并且被其力量所影响才变成了如今的样子，但是她却想要摧毁宝库，因为这其中的力量不应该被掌握。不过杰克没有听她的劝告，一枪毙了这个为他带来无数麻烦的女人，然后继续把注意力放在了如何



让月球不被一劈两半上。

然后，猎人们近乎是惊讶地发现，原来所谓的激光炮，竟然是用一只宝库中出现的怪物毁灭者的眼睛所制作的。Moxxi 用特殊的方法

瘫痪了这个系统，停止了炮击。不过随着猎人们试图关闭整个系统，却暴露了Moxxi的计划，她看出了杰克的野心和他会导致的灾难，所以把毁灭者的眼睛变成了一个黑洞，彻底毁灭了整个激光炮台。杰克寻找宝库的梦想破产了，但是他还是不想放弃，便要求猎人们回到月球表面，寻找线索。

流程

离开控制室，直走到底，然后回头看，会看到一个能够通往下方激光炮内部的电梯，跳下去或者用按钮召唤电梯均可。在这层杀到通道口就会发现这里被封闭住了，跑去找能量源，这里要小心，只能打碎蓝色的能量管，打碎红色的会引发爆炸，而它们的位置是会不断变的，抓好规律再出手。

之后沿着地上的红线往回走，去摧毁两个能量核心，路上的敌人基本都是失落军团和机甲，两者都不太好对付，要小心推进。同时两个反应核心摧毁时的难度都变高了，不过就算整个打破了也不至于导致任务失败，所以也不必强求。

最后前往最大的反应堆，启动破坏程序后，要防守这里，主要任务就是防止敌人接近操作台，直到程序结束。过程不会很简单，但幸好敌人也没有强得无法对付，小心点不要被围攻就好。

接下来是短暂的剧情，然后通往Eye Of Helios的道路就打开了，赶紧进去吧。

在新区域和杰克汇合，跟着他走。遇到电网时跟紧他，当杰克开始跑就立刻一起跑，不然会被重启的电网重创甚至是杀死。在发现门被封住后，乘搭电梯来到上层，开始BOSS战。

BOSS就是失落军团指挥官驾驶的大机器人，它攻击威力非常猛，右手的激光枪直射速度很快，左手的电磁炮飞行速度慢，但是被打中起码得丢掉大半条命。相比起来，它的背部榴弹发射算是最没有威胁的。注意它不但有护盾，而且在护盾消失后还会把手臂插在地上，持续一小段时间后立刻恢复所有护盾，所以要趁着这个机会重创它。小兵请交给这场BOSS战中会帮忙的杰克搞定。

搞定机器人后，失落军团的将军会亲自出马，她的攻击非常猛烈，包括散射的紫色能量尖刺，大范围的扇形攻击和跳斩，玩家只能够保持机动，并将她引到场景中的那些升起的蓝色反应堆处，然后立刻调查反应堆，将其变成可爆形态。之后立刻走开，等她自己的攻击引爆反应堆并重创她自己，才能够比较快捷地杀死她。

之后清扫战场地上的掉落物品，然后就可以乘搭电梯前往激光核心。在这里和杰克汇合，然后按照提示点击三个操作台，点击最后一个会比较麻烦，不过总体来说应该是很容易就能做到的。

最后去调查上方操作台，然后按照杰克提示快速旅行回到激光炮的控制台，调查控制台，剧情发生后跟杰克对话。



The Beginning of the End

剧情

杰克虽然因为自己的计划被破坏而愤怒不已，但他最终还是压下火气，要求财宝猎人们找到宝库的所在。

沿着失落军团的保护网，财宝猎人们一路前进，很快就杀进了宝库当中，甚至击败了宝库的守护者，并将参透宝库标记中知识和力量的机会让给了帅哥杰克。

结果是悲剧的，正在吸收宝库中知识的杰克被突然传送而来的莉莉丝破坏了宝库传送力量的过程，而且脸上还被烙上了宝库的印记，惨遭毁容。于是，在心中的仇恨全面爆发后，潘多拉史上最可怕的大反派之一就此诞生。

然而，察觉到他的疯狂后，财宝猎人一行终于无法忍受，离开了杰克。这就是雅典娜故事的终结，没想到她坦白一切后，莉莉丝却仍然要对她痛下杀手。这时，曾经在空间站上和失落军团首领一同出现，身体构造让人想起了宝库守护者的神秘生物出现了，不但挡下了射向雅典娜的子弹，还告诉了财宝猎人们一个惊人的消息：战争就要来临了，届时他们会需要每一个财宝猎人的力量。故事就在众人沉浸于震惊之中时，悄悄地结束了。



流程

快速旅行回Trition Flats，来到目标地点后，杰克会炸开一条路，让玩家能够进入Vorago Solitude。

这里的敌人变得非常难对付，不但抗打击能力强，失落军团的巫师甚至能够变成超神形态，身披护罩，玩家只有在极近距离才可以对其造成正常伤害。

之后当玩家进入到敌人营地，就会遇到动作非常灵活而且懂得发动跳砍的守护者，还好它们的抗打击能力非常一般，抓准机会重创可以快速击杀。

一路杀到Outfall Pumping Station，进入中央区域就可以开始和BOSS对战了。被简称为RK5的这艘飞船是个对付起来很蛋疼的BOSS，因为它没事就在天上乱飞。不过还好它本身没有护盾，而且和大部分机器单位一样对于腐蚀元素攻击缺乏抵抗能力，所以立刻跑去场地最中央的高台处，打开这里的空气泡保持氧气充足，然后利用场地优势去对抗RK5和刷新的杂兵。

注意躲避RK5的炮台攻击和导弹，它还会发动大威力的轰炸，还好路线比较好辨认，而且驾驶员会在发动轰炸前大喊台词，所以倒是不难躲。生命值降到非常低后，进入最后阶段的RK5会对玩家发动凶猛的最终攻击，开上特殊技能把它一次过轰掉吧。

之后从平台下方进入Tycho's Ribs，沿着圆环道杀下去，会发现目的地和玩家隔着一条冰河，而且有一个强大的护盾挡着，继续往前



走绕过去，到达目的地后用敌人的强力大炮打破护盾然后立刻冲进去，避免护盾恢复。之后一路往前冲，就可以进入 Eleseer。

到了这里就算是进入最终战阶段了，前期出现的敌人里比较难缠的是会召唤快速小型怪物的 Opha，鉴于它本身战斗力有限，所以可以忽略小型怪物的骚扰直接猛攻将它拿下。之后的门需要打掉所有炮台才可以打开。

在前往圆环中央的阶段还会遇到 Opha Superior，打法其实和一般 Opha 差不多，就是小怪威胁性更高，而且它本身血更厚，需要周旋一下才能解决。之后沿着圆环的内部的外沿行走，来到地图左下方靠中央的位置就会看到一道楼梯升起让玩家来到上层，触摸中央的紫色能量团，进入 BOSS 战。

第一个最终 BOSS 名叫 Sentinel，一开始玩家需要先耗光它的护盾，之后它的护盾会回满并进入下一个阶段，并转换一种元素攻击手段，直到破盾三次后护盾才不会继续立刻回满，这时候玩家就可以放心耗光它的本体生命值了。注意 BOSS 有一些贱招，例如让权杖旋转在自己身周然后反射玩家的射击，或是射出一些看似命中率不高，但其实会回转然后攻击玩家背部的激光球，要注意保持移动来躲避。

注意这场战斗小怪刷新频率并不高，所以玩家最好专心对付 BOSS，并抽空削弱小怪的护盾，好让自己被打死时候能够迅速利用他们“起死回生”。



击败 BOSS 后地上许多小圆孔会喷涌各种弹药，记得赶紧去捡。因为很快 BOSS 就会化身为 Empyrean Sentinel 出现。

BOSS 的攻击包括手部光线，手臂扫动和大威力的地面攻击，其中最后一招发动时会让大量平台升起变为浮岛，立刻跳上去才能够躲避 BOSS 的攻击。另外不时使用的大招黑洞虽然躲远了就不怕被吸过去，但是记得千万不要跳，不然就会无法抵抗地被整个人扯过去。注意 BOSS 只有启动了的那一边的脸能够被伤害，所以火力要集中在它正面的脸上。

打完 BOSS 后，靠近地图中央的大空洞就会有大量的装备、钱和月亮石之类的奖赏喷涌而出，像是节操一样掉了一地，花点时间慢慢捡然后再调查出现的宝库标记，然后就可以观看剧情了。

奖杯 / 成就攻略

和之前的作品差不多，要白金 / 全成就《边境之地 前续》也绝对不会是件简单的事情，别的先不提，一些技术性奖杯 / 成就光是看条件就让人醉了，“360 No Scope”这种一看就是需要一定的练习和运气才能够达成，四个职业对应的特殊能力杀戮奖杯 / 成就也需要花点时间甚至是技术去达成。但话要说回来，抛开这些技术性的要求，要把其他奖杯 / 成就拿齐倒也不难，所以个人建议是，大家先按照一边打主线一边地毯式清理支线的方式把整个故事打完，然后再来解决各种技术奖杯 / 成就和秘密。总体而言，除非玩家急着要白金 / 全成就，不然不妨等着各个技术奖杯 / 成就和对应秘密的解法都被一一解明或开发出特定的简易解法后再来动手，不然可能会需要投入比预想中更多的时间。另外请确保有三个玩家能够与你联机，不然“Who You Gonna Call?”奖杯 / 成就无法达成。

奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	属性/点数	解锁条件
Borderland Defender Round 1.5	白金	获得此奖杯外所有奖杯。
Side Quest Student	铜/10	完成30个支线任务。
Moon Mission Meister	银/10	完成所有支线任务。
Grind 'n' Bear It	铜/10	使用混合器创造一个新物品。
The Bigger They Are	金/10	击败Invincible Empyrean Sentinel。
Mouth To Mouth	铜/10	消耗氧气来拯救十个队友。（救人时用△键/Y键而不是□键/X键去救，虽然要消耗10点氧气，但是不用读条）
Air Supremacy	铜/10	使用野狼无人机杀死100个敌人。（限定威廉海姆）
No, I'm Athena!	铜/10	使用动力盾牌杀死100个敌人。（限定雅典娜）
That Helped, Right?	铜/10	体验过财宝猎人程序里的所有模式。（限定小吵闹）
Executioner	铜/10	在一次大展身手中杀死10个敌人。（限定妮莎）
That Tasted Purple!	铜/10	在每一个装备槽中装备紫色或以上品质的装备。
Challenger	铜/10	完成一个角色的所有第一级挑战。
Space Rookie	铜/10	达到第五级。
Lunar Lieutenant	铜/10	达到第十级。
Moon Master	银/10	达到第二十五级。
Space Lord	银/10	达到第五十级。
Moxxi's Sampler	铜/10	在Moxxi的酒吧中购买过她所有类型的鸡尾酒。
Lunar Looter	铜/10	开启十个需要用月亮石解锁的宝箱。
I Come From The Land Up Over	铜/10	找到Serenity's Waste, Triton Flats和Stanton's Liver中的所有地点。
Beam Me Up	铜/10	找到Helios Space Station中的所有地点。
Eridian Explorer	铜/10	找到Outlands Canyon, Outlands Spur和Vorago Solitude中的所有地点。
Cosmic Completionist	银/10	找到游戏中的所有地点。
High Fashion	铜/10	解锁10个角色自定义物品。
The Duelist	铜/10	赢得一场玩家与玩家之间的决战。
Collateral Damage	铜/10	让一个Lost Legion Eternal在自爆时误杀三个其他敌人。
360 No Scope	铜/10	在浮空的时候，旋转360度然后用狙击枪不开镜杀死一个敌人。
Expensive Taste	银/10	使用混合器制造一个传奇品质（黄色）物品。

奖杯/成就名称	属性/点数	解锁条件
Ice To Meet You	铜/10	用一次空降攻击把三个冰冻的敌人打成粉碎。
Elementalist	铜/10	让一个敌人同时进入冰冻、腐蚀、燃烧和电击状态。
Pancake Parlor	铜/10	用飞行器跳跃后发动的空降攻击压死一个敌人。
Who Needs Air?	铜/10	连续缺氧窒息5分钟而不死。
Invaders Must Die	铜/10	完成“Lost Legion Invasion”任务。
Welcome To The Rock	铜/10	完成“Marooned”任务。
Dejamminated	铜/10	完成“Systems Jammed”任务。
I Shot The Meriff	铜/10	完成“A New Direction”任务。
Drakensburg, Schmakensburg	铜/10	完成“Intelligences Of The Artificial Persuasion”任务。
Who Constructs The Constructor?	铜/10	完成“Let's Build A Robot Army”任务。
Helios Rising	铜/10	完成“Home Sweet Home”任务。
Brain Drain	铜/10	完成“Science And Violence”任务。
The Guts Of Helios	银/10	完成“Watch Your Step”任务。
A House Divided	银/10	完成“Eye To Eye”任务。
Vault Hunter Superior	银/10	击败Opha Superior。
Multi Face–eted	金/10	击败Empyrean Sentinel。
Once More With Feeling	铜/10	完成“Return of Captain Chef”任务。
Do Shoot the Messenger	铜/10	传递Zarpedon的讯息。
The Gun In The Stone	银/10	从石头中拔出Excalibastard。
Who You Gonna Call?	铜/10	和其他三个玩家联机完成“Sub–Level 13”系列任务。
Guardian Guardian	铜/10	从Scav Poachers手中救出Guardians。
Modern Fart	铜/10	完成“To Arms”任务。
Rocketeer	铜/10	从月球上发射四枚火箭。
Super Secret Stash	铜/10	打开Zarpedon的宝箱。







日暮城狂欢 | Microsoft Games | 动作冒险
XOne
Sunset Overdrive | 美版
2014年10月28日 | 本地1人，在线2~8人 | 对应玩家年龄：17岁以上
售价为59.99美元

你真的需要操作列表吗？

Xbox One版	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键	切换陷阱
X键	翻滚/跑酷动作
A键	跳跃/翻越
B键	近战攻击
Y键	调查
LB键	打开武器轮
RB键	滑行加速/空中冲刺/放置陷阱（防守战）
LT键	瞄准
RT键	射击
MENU键	呼出游戏菜单
VIEW键	呼出地图





一切都与风格有关！

要上手本作，首先需要了解的是名为“风格（Style）”的系统，这个系统可以是说整个《日暮城狂欢》的核心，玩家在游戏中各种行动都基本上围绕风格系统来进行，风格系统具体的运作流程为在游戏过程中，玩家在完成跑酷动作、杀敌等行动时，右上角的长条闪电形状的风格草会得到累计，根据风格槽累计的多少可以分为4个等级。等级1时，会发动玩家装备的英雄级AMP。等级2时，会发动玩家装备的武器AMP、近战AMP。等级3时，会发动玩家装备的史诗级AMP。等级4时，也就是当风格槽全满时，不仅AMP能力会大幅强化，而且无论玩家当前是否装备，当前已经获得的AMP效果都会被随机激活，而且还会获得10%的攻击力加成。可见，风格系统说白了就是强化角色能力的关键所在，因此在战斗中时刻保持高风格等级尤其重要，而提升风格系统最直白的方法就是“保持移动、保持杀戮”，因为风格槽下方的风格连携越高，提升风格等级的速度也会越快，一旦停止跑酷移动和杀敌一段时间，或是角色着地，那么连携就会中断。而与风格系统息息相关的跑酷系统以及AMP系统的介绍请参考下文的相关部分。





跑酷入门教程

《日暮城狂欢》最引人入胜的地方之一就是那流畅无比的动作操控，而游戏中无处不用到那些夸张的移动手段，而频繁使用跑酷动作并尽量将跑酷动作连接起来是提高风格等级的重要手段，下面就为各位介绍各种跑酷的动作以及其发动方法。

滑行/悬挂滑行

游戏中最基本也是最重要的跑酷动作，在跳跃到任意线型轨道之上按下X键就可以发动滑行，而根据轨道的不同，一些位于空中的轨道还能在悬挂滑行，一边滑行一边射击是游戏中最常用的战斗套路。在允许悬挂滑行的轨道上，玩家可以随时按X键切换2种滑行模式，而配合方向键+X键则可以随时切换滑行的方向。



弹跳

在游戏中几乎所有的车辆、屋檐、花丛等场景都有弹力，只要跳跃到其之上就能弹起到空中，在主线任务 Buck National vs the Apocalypse 中还能获得新能力，允许玩家在触碰弹跳点的瞬间再次按 A 发动超级弹跳，这样会比普通情况弹跳得更高。

翻滚跳跃

翻滚跳跃很好理解，就是在按 X 键翻滚之后马上跳跃，前面也提到，跑酷动作可以积累风格槽的连携，而一旦角色双脚着地，前面的连携就会强制中断，因此这个动作主要的意义在于在着地瞬间马上以翻滚跳跃的方式重新回到空中，使得风格槽的连携不必中断。



壁走

在任意平面墙壁上按下 X 键就能发动壁走，壁走的过程中玩家可以随时按下 A 键跳跃离开墙面，如果遇到有拐角的墙壁，需要在拐角处再次按 X 键转弯。



翻越

翻越是指在角色跳跃到一些接近顶部的平面时，再次按下 A 键跳跃可以再稍微往上蹬跳跃到高处，以接续其他动作。

摆荡

摆荡是主要用于横杆状场景的动作，比如旗杆、电灯柱等，只要在接近横杆时按下 X 键即可发动。

水面滑行

当跳到水面上的半空时，在即将落水时按下 X 键就能发动这个动作，成功后角色会在水面滑行一小段距离，玩家必须在角色往下沉之前通过跳跃离开水面，否则风格连携就会强制中断。

空中冲刺

最迟解锁但也是最实用的跑酷动作，具体在主线任务 Big Trouble in Little Tokyo 中解锁，发动方法为跳跃过程中按下 RB，发动后角色会在空中冲刺一段距离，使玩家能更好地控制角色的下一步操作，需要注意的是，每一次腾空只能进行一次冲刺。



欢迎来到Floyd的AMP商店

AMP 系统，就是游戏中用于强化角色能力的特殊道具，如果脱离 AMP，白板状态下的主角的战斗力会大打折扣。AMP 的获得方式大致分为两种，一是完成个别任务时作为奖励获得，二是在 Floyd 的商店中购买，Floyd 商店在地图上标记为一座小城堡的位置。但是，在 Floyd 的商店购买物品并不能用平常杀怪获得的金钱以及饮料购买，而是要通过收集 / 破坏分布在城市中的摄像头、Fizzie 气球、霓虹广告牌、厕纸、臭鞋作等 5 种物品作为货币购买，这也使得游戏的收集元素与角色能力息息相关，让玩家有更多完成收集的动力。

游戏中一共有 5 种类型的 AMP，它们分别是近战 AMP、英雄 AMP、武器 AMP 以及史诗 AMP，除英雄 AMP 可以装备 2 个外，其他 AMP 都只能装备 1 个。特别需要指出的是，AMP 存在升级强化的概念，但商店内只有很少一部分的 AMP 可以直接通过购买升级，大部分的 AMP 升级是需要通过游玩游戏的网战模式“混沌小队（Chaos Squad）”抽奖获得，具体参看下文的相关部分。





英雄 AMP

为角色附加各种能力的 AMP，英雄 AMP 在风格等级 1 时激活，这是游戏中最为实用的 AMP 类型，游戏初期只能装备 1 个英雄 AMP，但随着主线流程的推进会获得第 2 个英雄 AMP 装备栏。

名称	取得方法	Lv2升级途径	效果
Damage Dodge Roll	完成主线任务“Awesomepocalypse”	50摄像头购买	翻滚时能击倒敌人并造成伤害。
Personal Space	完成主线任务“Midnight Brew”	游玩Chaos Squad抽奖获得	敌人发起近战攻击时会被击倒同时对其造成伤害，内置3秒冷却。
Sadomasochist	10厕纸购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	体力越低，攻击力越高。
Spread the love	10Fizzie气球购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	发动后身后会出现一道绿光，可以为靠近的玩家恢复体力。
$Magnet$	20霓虹广告牌购买	–	允许玩家在更远距离拾取到各种道具。
Air Power	完成主线任务“Ferry to Nowhere”	游玩Chaos Squad抽奖获得	在空中时枪械造成的伤害提高。
Screw the Fourth Wall	25臭鞋购买	–	纯属搞笑的AMP，装上后会有扩音器歌颂玩家的牛X。

TIPS 地图上橙色标记的为主线任务、蓝色标记为支线任务、绿色标记为挑战任务。

www.dooland.com

近战AMP

顾名思义是强化近战攻击的AMP，近战AMP分为两大类，分别是普通近战攻击的Melee Swing以及强化砸地攻击的Dive Bomb。近战AMP在风格等级2时激活，激活后角色的普通近战以及砸地会附加各种效果。



名称	取得方法	Lv2升级途径	效果
Fired	完成主线任务“Amptastic”	游玩Chaos Squad抽奖获得	近战攻击会放出火球攻击敌人。
Roid Rage	10臭鞋购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	近战杀死的敌人会发生爆炸，击倒一定范围内的敌人并造成伤害。
Twister Spin	完成主线任务“Hepcat's Late–Night Special”	游玩Chaos Squad抽奖获得	近战攻击会放出龙卷风，造成少量伤害并击飞敌人。
Un–defibrillator	完成主线任务“Concertpocalypse”	游玩Chaos Squad抽奖获得	近战攻击会有一定几率触发电击，瘫痪敌人并造成伤害。
Seismic Slash	完成主线任务“Midnight Brew”	55臭鞋购买	砸地攻击对前方发出冲击波，造成巨大伤害。
Shrapnel Smash	10摄像头购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	砸地攻击会造成玻璃碎片，对一定范围内的所有敌人造成。
Damage Tag	20厕纸购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	砸地攻击会在地面生成一个涂鸦，范围内的玩家攻击力会得到提高。
Health Tag	35霓虹广告牌购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	砸地攻击会在地面生成一个涂鸦，范围内的玩家体力会得到恢复。

武器AMP

武器AMP是安装在武器上强化武器的AMP，但使用武器AMP有2个前提前提，一是要达到风格等级2，二是该武器至少要提升至等级2，提升武器等级的惟一方式就是多使用该武器杀敌。



名称	取得方法	Lv2升级途径	效果
Stun Rounds	完成主线任务“Amp It Up”	50Fizzie气球购买	射击有一定几率使敌人陷入电击瘫痪状态。
Bear Force One	完成主线任务“Amptastic”	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有一定几率让其变成一个小熊炸弹，轰炸去附近的敌人。
Burn, Baby	完成主线任务“Midnight Brew”	55厕纸购买	杀死敌人时有一定几率引发火焰爆风，燃烧附近的敌人。
Recycler	15臭鞋购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	武器射击时有一定几率不消耗子弹。
Party All the Time	25摄像头购买	–	搞笑专用AMP，杀敌后会爆发出涂鸦或是飘絮的华丽效果。
Grind to Win	20摄像头购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	滑行时武器伤害提高。
Fear the Reaper	完成主线任务“Concertpocalypse”	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有小几率召唤出一个收割者，对附近的敌人造成巨大伤害。
Rocket Man	10厕纸购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	攻击有一定几率召唤出数枚火箭轰炸敌人。
Moving Menace	10霓虹灯广告牌购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	武器在滑行或弹跳期间造成更多伤害。
Winter is Coming	完成主线任务“Hepcat's Late–Night Special”	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有一定几率引发冰冻冲击波，冻结附近的敌人。
Suck	25厕纸购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有更高的几率掉落体力恢复道具。
Shock Therapy	20Fizzie气球购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有一定几率引发电子冲击波，瘫痪附近的敌人。
Bloom	20Fizzie气球购买	–	娱乐性很强的AMP，发射后会在命中位置发芽开花。
Hater	完成主线任务“Ferry to Nowhere”	游玩Chaos Squad抽奖获得	攻击有一定几率迷惑一定范围的敌人为我方作战。
Stylin'	30臭鞋购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时获得额外的风格槽加成。
Second Amendment	35臭鞋购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀死敌人时有一定几率额外掉落装备此AMP的武器弹药。
Mine all Mine	25厕纸购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀敌时有一定几率获得额外的饮料掉落奖励。
Twist of Fate	35Fizzie气球购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	杀敌时有一定几率触发核爆，对附近敌人造成巨大伤害。
Make it Rain	25霓虹广告牌购买	–	攻击命中敌人时能获得金钱掉落奖励。

史诗AMP

史诗AMP是风格等级3才能使用的AMP，虽然一般情况下并不常用，但一旦发动能极大增强角色的战斗能力。





名称	取得方法	Lv2升级途径	效果
Bounce–Splosion	完成主线任务“Amptastic”	游玩Chaos Squad抽奖获得	弹跳时会在周围释放手雷轰炸敌人。
Chance of Lightning	完成主线任务“Hepcat's Late–Night Special”	60霓虹广告牌购买	在角色周围落下雷电，随机瘫痪附近的敌人并造成伤害。
It Burns	完成主线任务“Ferry to Nowhere”	游玩Chaos Squad抽奖获得	玩家在地面移动时会使周围发生熔岩喷射。
Grind The Lightning	完成主线任务“Concertpocalypse”	游玩Chaos Squad抽奖获得	在滑行时使轨道带电，电击轨道附近的所有敌人。
Fi–Yah!	15摄像头购买	游玩Chaos Squad抽奖获得	在滑行时使轨道着火，燃烧轨道附近的所有敌人。

Overdrive！

Overdrive系统是游戏中另外一个核心的系统，这个系统最早于主线任务“Boo–Boo Roverdrive”中开启。它相当于角色的培养系统，不过这个培养系统十分特别，他通过消耗“勋章（Badge）”的方式来提升各个技能的等级，勋章的获得方式很有趣，其主要通过角色行动来获得，比如角色经常滑行，那么就会获得滑行的勋章，如果玩家频繁杀死异形，那么就会获得不少异形的勋章，如果玩家经常用近战杀敌，那么就能获得近战的勋章。

简而言之，获得勋章的种类与玩家行动紧密联系，获得勋章之后，就可以开始对该动作进行一些强化，也就是说，玩家的游戏风格直接影响了角色的塑造，因此玩家只要按照自己喜爱的方式进行游戏即可，系统会自动为你提升适合你玩法的强化能力点数，因此这个系统既可以享受角色培养的乐趣，又免去了塑造角色时犹豫不决的烦恼。每个Overdrive技能有4个等级，等级越高，该能力的强化也会越强。

TIPS 战斗中请不要站在原地，否则瞬间就会被敌人秒杀，在跑酷的过程中杀敌才是真正的游戏玩法。

谁把东西留在这里？

游戏中的货币有很多，杀敌掉落的金钱用于购买服装，饮料用于购买枪械，而各种收集品则主要用于购买AMP。上面提到的摄像头、Fizzie气球、霓虹广告牌、厕纸、臭鞋等用于购买AMP的相关收集各有150个，另外游戏中还有4种成就相关的收集，分别是40个记载有游戏一些剧情信息的智能手机收集，40块广告牌涂鸦，20处高处观景台调查以及9个隐私入侵的偷听，除了隐私入侵偷听这种收集稍微麻烦外，其他都是直接调查就能完成。

综上所述，游戏中的所有收集加起来一共有859个，数量可以说是相当的惊人，家不必担心，其实所有收集品可以通过在地图上手枪标记的武器商店用饮料买到，因此只是按图索骥的工夫罢了，不过购买地图的前提是玩家该类型的收集品至少曾经收集到1个。由于AMP相关的150个×5数量太多，建议老老实实存钱购买，其他4种成就相关的收集则可以参考下图节省饮料。



了不起的混沌小队！

混沌小队（Chaos Squad）是游戏极其欢乐的网战模式，最早在主线任务进行到“A Way Out”时开启，此后地图上会出现很多的黄色笑脸标记，这些就是激活网战模式的装置，在这些装置中玩家选择游戏的四大区域中的任意一个或是所有区域进行搜索。游戏网战的一大特点就是与单机内容的共通性，这一点体现在进入网战后，角色会将单机部分的能力带到网战中去，而在网战中获得的奖励也能带回到单机部分，因此玩家不妨时常进行网战来换换口味。每个区域游玩的任务内容不尽相同，但总体是按照以下步骤进行的。



任务阶段

进入网战后，众人需要赶往地图上的目的地触发任务，这些任务的种类有很多，杀敌、护卫、回收等应有尽有，而值得注意的是在任务正式开始前，在玩法说明中系统会列出本关的两个挑战，所谓的挑战就是完成2个特殊的条件，比如没有玩家死亡、以第一名完成等，这个挑战对于任务本身并没有影响，但会影响最终结算奖励时的分数。在完成一个任务后，系统会让玩家投票选择下一个任务，投票时每个任务都会列出两项数据，一是混沌值（CHAOS），混沌值决定的是进入合作防守阶段时来袭异形的体力总量，也就是说到合作防守阶段时的混沌值越高，防守战也会变得越难，但最终获得的分数也会越高。另外一项数据则会增强玩家们在防守战时能力，比如提高枪械对异形的伤害或是提高陷阱的能力等，但需要注意的是，假如该任务失败，那么这2个数据就不会计算在总数据之中。在完成一定数量的任务后，会自动进入下一个阶段。

TIPS 随着流程的进行，地图上会出现越来越多的橙色右箭头标记，这些标记代表玩家可以直接按A快速传送到该处。

合作防守阶段



合作防守阶段就是与主线流程中防守战基本无异的战斗，但是根据玩家们在上一个阶段中累计的数据不同，整场战斗的体验也会有很大的差异。在这个阶段中玩家的任务就是保证场景中的饮料装置不被破坏，在开始战斗前，玩家可以提前放置各种陷阱来防守，开始战斗后则需要尽可能地杀敌，只要时间倒数完毕后饮料装置没有被完全破坏，那么就算完成任务。

奖励结算

完成防守战后，系统会根据玩家整场战局的表现来计算总分，总分的计算方式与很多因素有关，在任务阶段中玩家的得分是基础分，而每个任务中挑战可以让这个得分翻倍一次，最后再乘以混沌值就是玩家的总分。假如玩家的基础分是3万，然后整场战局完成了4个挑战，那么总分就是30000×2×2×2×2+混沌值奖励。根据玩家最终的分数多少，可以决定可以抽奖的次数，假如玩家分数足够高，最多可以抽奖5次。抽奖中玩家可以获得金钱、饮料、AMP升级以及武器强化等，因此网战模式在任何意义上都是十分值得去花时间游玩的模式。



在日暮城，你就是英雄！

Prologue

在创建自定义角色进入游戏后，首先玩家会学习到一些贯穿基本的操作。沿路径提示来到目标的房顶前，房顶会出现一个大型异形Herker挡路，通过在滑轨上的前后转向滑行将其吸引到另外一个房顶



后，再到达原来的房顶上开门触发剧情，剧情过后继续滑行前进，在前方触发剧情后可以取得一把武器“蛋蛋枪”，这时玩家需要完成一边滑行一边射击杀死8名敌人的任务，注意单纯射击杀敌是不能累计的。随后大型异形Herker再次出现，在这里一边躲避它的攻击，一边对其进行射击，造成一定伤害后就能触发被一名白胡子男所救的剧情，最后到达目标位置，开门进入安全屋即可结束这个序章。

AWESOMEPOCALYPSE

本是Fizzco企业废品收集临时工的主角，在安全屋待了17天后，也终于被异形破门而入，所幸再次被此前的白胡子男Walter所救，Walter是一群幸存者的首领，为了招纳玩家并确认他并非窝囊废，玩家也要接受他的一系列“生存训练”。在天台拾取Walter给予的撬棍后，玩家需要在天台用B键近战攻击杀死5只异形，然后在篮球场集合，在按A键跳跃后按B砸地的方式破坏篮球场中央的箱子获得枪械，切换枪械等待异形来袭并将它们全灭即可。从Walter口中，玩家可以了解到灾难发生的根源是由Fizzco企业的新型饮料Overcharge XT所引起的，而只手遮天Fizzco为了掩埋这一切，封锁了日暮城与外界的一切联系，因此外界仅仅认为日暮城的人们均死于一场病毒灾难中。

跟随Walter来到大本营，与旁边售卖枪械的Two Hat Jack对话，在武器一栏中用刚才杀敌获得的OVERCHARGE饮料购买手枪Dirty Harry。接下来与Floyd对话，但对话却被一些暴徒所打断，用刚才获得的手枪基本可以保证一枪一个暴徒，但注意不要用传统动作游戏的思路在平地与敌人对射，否则很容易就会被打死，正确的方式是一边进行滑行以及跳跃等移动的过程中一边进行射击。干掉暴徒后与Floyd再次对话，任务结束。

One Man's Trash

任务奖励	1000金钱、1000饮料

Floyd本来是Fizzco企业的科学家，在他发现OVERCHARGE饮料可能会对人体有害时，公司却将他解雇了，但他表示如果巧妙利用，能转化成威力强大的“AMP”。为了完成这种转化，接下来玩家需要收集10份容器，这些容器在地图上都有明显的标记，跟随指示走即可，在收集的期间还会遇到新型敌人Popper，这种脑袋肿大的敌



TIPS 大地图上会有不少的方形箱子，破坏它们可以获得相应的道具，红色箱子是弹药，绿色箱子是体力恢复，蓝色箱子则是金钱。

人会在靠近玩家后爆炸，注意提前将其击杀即可。收集所有容器后回去找Floyd即可完成任务。

AMP It Up

任务奖励 英雄AMP“Damage Doge Roll”、武器AMP“Stun Rounds”

完成收集容器的任务后再次与Floyd对话，他表示AMP的制作已经基本完成，接下来只需要再收集3个漂浮在空中的Fizzie气球即可，将气球带到Floyd跟前，调查他店门前的机器即可完成合成。随后会进入一段关于装备AMP的教学，只要跟随教学按键即可完成装配。完成装配后，会有一段关于AMP使用的教学，要使用AMP必须提升右上角的风格槽，风格槽的提升有两种方式，一是通过滑行、弹跳等跑酷动作提高，二是通过杀敌提高，关于AMP系统的解说在系统部分已经介绍，这里就不再赘述，而在这个任务中玩家只需要用风格槽1级的英雄AMP“Damage Doge Roll”杀死8只异形，再用风格槽2级可用的武器AMP“Stun Rounds”杀死15只异形即可。

Amptastic!

任务奖励 史诗AMP“Bounce-Splosion”、武器AMP“Bear Force One”、近战AMP“Fired”

完成AMP的教学后，与Floyd再次对话，再扭动任务标记的阀门就会进入一段防守战，这种防守战也是网战中一种重要的玩法，因此可以将其看作网战的一段基本教学。在防守战中，玩家需要做的就是抵御来袭的异形，尽量不让他们进入到基地内攻击饮料容器，一旦饮料容器被破坏，这次的防守任务也会宣告失败。在防守战中基本都是大批的普通异形，惟一需要注意的是大型异形Herker，它们血厚伤害高，比较好的打法是先用火焰枪Flaming Compensator将其引燃，再切换手枪Dirty Harry对其造成大伤害。在完成防守战后，AMP兑换机正式开启，如果在游戏中找到一定数量的收集品，可以回到AMP兑换机处换取各种AMP。



A Way Out

任务奖励 1000金钱、1000饮料

主角询问Walter后得知，在灾难发生前，他其实是Fizzco企业的首席安保官，但数年前却因Fizzco推行自动化安保而被解雇。在高架桥上找到他之后，需要为他清理掉区域范围内的所有暴徒，这些暴徒的数量十分多，如果在平地上硬干的话会被瞬间秒杀，在这个场景的半空中有一段环绕的滑轨，在滑轨上一边滑行一边杀敌可以大大减轻战斗难度，同时射击这些暴徒所在位置车辆上的油桶也可以更有效率地清除这些敌人。在完成暴徒的清扫任务后，原来Walter的目标是获得停靠在这里的一架改装飞机，为的就是离开日暮城，向外界揭露Fizzco丑恶的谎言，但在Walter修理飞机时却因为异形的来袭使得飞机掉落坠毁，Walter的计划也因此而泡汤……

把Walter的计划搞砸后，城市中进入网战模式“Chaos Squad”的装置也随即开启，玩家可以在任何时刻寻找这些装置来切换网战模式。接下来玩家的任务就是回到基地看看是否有补救的办法，此时玩家可以直接打开大地图，选择橙色类似快进的图标快速传送返回，在游戏往后开启的传送点也同理。



A New Friend

任务奖励 1000饮料、枪械“TNTEDDY”、服装“Blazer Open”

在基地与Floyd对话可以开启任务，为了重建飞机，Floyd建议玩家去寻找螺旋桨的部件。跟随目标提示来到工厂区，但却意外地发现一名被异形追赶的男子，接下来的任务就是找到这一名男子。进入工厂后直走，在码头边缘跳到横梁之上翻到前方，随后跟随提示用各种跑酷动作进入到工厂厂区内部，然后一路跟随目标指示在指定地点找到该男子，触发他被异形攻击的剧情后，为他清理掉所有异形并打开卷闸门即可将他解救。救出的这个学霸模样的男子名叫Sam，当玩家提到要寻找螺旋桨时，他表示有办法协助玩家找到。剧情过后会出现新型敌人Blower，这种敌人主要的攻击手段是喷出绿色的毒液炸弹，在战斗中务必要注意躲避。

在保护Sam从几波异形的猛攻下存活下来后，玩家需要去调查此处火车上的一个武器箱，并获得新武器TNTEDDY，这个武器可以喷射出炸弹小熊，在对抗大批敌人时尤其有效。再次抵御一波敌人后，Sam最终开动了火车离开工厂，这时玩家无需再作跑酷战斗，安心在火车上等待到达终点即可。

最终来到了Sam与同伴的基地处，从Sam口中得知他们是有钱人以及名人子女就读的贵族学校学生，而Sam则是学校依靠成绩领取奖学金进入的惟一学霸，但他的伙伴显然是一帮垮掉的学生，但为了得到他们的帮助从而获得螺旋桨，玩家也不得不为了帮助他们而行动起来……在Sam与伙伴的基地中，有名为Calista的服装店老板娘，玩家可以在她的商店中随时改变造型并切换已有的服装，或是用金钱购买全新的服装。

Bora Bora Water

任务奖励 1000金钱，2000饮料

在基地内与Dirk对话，Dirk的父母分别是物理学家以及宇航员，因此他对于空气动力学十分在行，但Dirk是一个健康怪咖，他只喝世界上最贵最优质的水——Bora Bora，Sam表示如果将这些水带给Dirk，Dirk定必会协助玩家制作螺旋桨。来到任务标记位置时，此处已经被污水所覆盖，因此无法直接获得要找的瓶装水。要排放这些污水，玩家需要分别使数条堵塞的管道变流通，具体方式为先打开栎

TIPS 不满意自己的角色外观？你可以随时找地图上衣服标记的服装店老板娘Calista整形换装，还能在她的商店中买到新的服装。

记的阀门，然后在限时内将数个子阀门破坏，并跳上最后的阀门即可，由于这些子阀门都在一条滑轨上，实际上考验的是玩家的跑酷操作能力，只要跳上该滑轨，在路过这些子阀门时按下 B 键即可破坏。值得一提的是在流通最后一个管道时会遭遇敌人的攻击，除了普通异形外还有血厚的异形 Spawner，玩家只要在顶上的环形滑轨一边滑一边射击即可。流通所有管道并将污水排出后，在底部取得一箱纯净水，随后原路返回到基地即可完成任务。



Boo-Boo Roverdrive

任务奖励 1000金钱，2000饮料

在基地内与 Margaret 对话，Margaret 是工程学专业的高材生，但她最近失去了她的小狗，她的性格也因此而大变，Sam 希望玩家将 Margaret 的小狗带回以取得她的帮助。离开基地后正式开启 Overdrive 系统，通过这个系统玩家可以利用自己游戏风格所得的勋章（Badge）来强化角色的能力。来到目标所在的区域后需要清空这里的所有敌人，此处敌人的数量很多，但这些敌人都是曾经出现过的敌人，打法相信各位也已经相当熟悉。在找到 Margaret 的“小狗”后，发现它其实是一只机械狗，但这只机械狗却躲在一角一动不动。Sam 告知玩家这是机械狗的一种保护模式，玩家需要找来一只玩具猫来恢复它的行动，随后玩家需要前往玩具店，将头上标记有一只玩具猫的目标杀死后再次回到公园即可让机械狗恢复行动。在接下来，玩家要和这只机械狗进行一些互动，用手上的枪械将玩具猫发射到标记的公园设施中，机械狗就会完成一些动作，累计完成 3 次即可。

最后阶段，玩家要用手上的玩具猫枪指引机械狗回到基地，但不得不说的是这只机械狗其实是一件大杀器，在看见敌人后发射玩具猫，机械狗就会将异形全数秒杀，在回到基地门口也会有一场与大量异形的战斗，但在机械狗的帮助下可以说是毫无难度，最后进入基地内即可完成任务。

Max's Parents

任务奖励 1000金钱，3000饮料

与 Sam 对话触发任务，得知 Max 是一名数学奇才，要进行制作螺旋桨的相关运算非他莫属，但他十分在意他父母的下落，他们的住所位于日暮城最高的建筑之上，玩家接下来的任务就是在该高楼上寻找关于 Max 父母的消息。来到高楼所在地清理掉所有的暴徒后，将目标的鱼叉发射到对面的红心靶子上形成通路，以此逐步往上层进发，注意在下一个鱼叉可以瞄准的靶子会有 2 个，但只有右侧的靶子可以



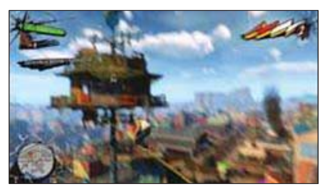
继续往上层进发，此处的靶子会被一些红色的油桶所阻挡，玩家需要留意屏幕上发光的位置，这就是靶子的所在之处。接下来的一个鱼叉，靶子会明显标记在右侧，但如果只向靶子发射鱼叉，那么玩家会因为被一块大栅栏阻隔而无法前进，正确方法为先向左侧的红色油桶发射鱼叉引爆，利用爆风将栅栏破坏后再向右侧的靶子发射鱼叉，这样就可以继续前进。其后会有一段很长的滑索操作，在滑索的过程中会被一些高压电棒阻隔，玩家需要通过按 X 键上下切换姿势前进，同时注意这段滑轨并不是一路到头的，在黄色部分滑轨到达尽头时需要跳到下一段黄色的滑轨之上继续前进。一直来到下一个鱼叉所在位置，左右交替地来到上方，但来到最后一个鱼叉所在位置时，最高点的靶子会被栅栏阻隔，这时先向左侧的靶子发射鱼叉，来到左侧的平台后在侧面用枪引爆栅栏旁的油桶，这样通往最高点的靶子就出现在视野中，最后原路返回鱼叉处重新连通路径即可。到达上层后会发生与暴徒的遭遇战，击倒所有暴徒后，沿滑轨来到对面楼房的房顶会再发生另外一场战斗，战斗过后调查目标小房屋即可触发剧情。

在剧情中，玩家找到了 Max 父母留下的“遗言”，但这个房间却设置有自爆系统，玩家也因此被炸飞到地面，这时玩家需要在地面寻找一同被炸飞的遗言录音机，而这段遗言中明显 Max 的父母根本对这个儿子毫无留恋，甚至想 Max 早点死掉，而他们早就离开了这座城市……回到基地后 Max 却对这个消息感到无比的欣慰，总而言之，任务算是完成了。在主角的训斥下，众人开始了螺旋桨的制作工作，并制作出一台 3D 打印机，但现在还缺少一块主板方可让其运行起来。

Buck National vs the Apocalypse

任务奖励 1000饮料，服装“Bucky Shirt”、服装“Bucky Gloves”

与 Floyd 对话，询问之下他告知玩家在通讯塔有一个家伙拥有大量的电脑配件，接下来的任务就是找到这个人。在触发任务后玩家会习得新的跑酷技巧 Super Jump，具体为在跳到弹跳点上的瞬间再按跳跃，这样比平常状态弹跳得更高。来到通讯塔的顶部触发剧情，剧情中名 Buck 发现了玩家这个想要偷电脑零件的入侵者，一番交流后，Buck 觉得玩家可以作为跑龙套为他的“电影”拍摄一点镜头……恢复操作后来到目标地点，这里其实是名为“Buck National vs. The Apocalypse 的挑战，这类挑战简而言之就是在限定时间内尽量多地杀死敌人，杀死的敌人越多，分数就越高，获得的评价也就越高，在挑战过程中会有一些分数奖励条件，它们的顺序分别是：弹跳过程中杀死一定数量的异形 – 滑行过程中杀死一定数量异形 – 杀死一定数量的 Blower 异形 – 用 Buck 的火车撞死一定数量异形，前 3 个很好理解，而用 Buck 的火车撞死则是指用近战攻击位于轨道旁的机关，这样在 5 秒倒计时后会有火车从铁路疾驰而过碾压异形。在这里玩家只需要获得 5 万分完成铜牌评价即可，没有什么难度。最后回到通讯塔从 Buck 一旁的桌子上取得主板，再将主板交到 Sam 的手上即可。



Midnight Brew

任务奖励 英雄AMP“Personal Space”、俯冲炸弹AMP“Seismic Slash”、武器AMP“Burn, Baby”

将主板交到 Sam 手上后，随即 Floyd 来电表示新的 AMP 已经为玩家准备好了，但是至少需要 5 个 Fizzie 气球作为材料，因此接下来玩家需要至少寻找 5 个 Fizzie 气球，如果实在无法找到这些气球的位置，可以找售卖枪械的 Two Hat Jack，在 Collectibles 一项购买售价为 25

TIPS 游戏中的货币有很多，金钱用于购买服装，饮料用于购买枪械，而各种收集品则主要用于购买 AMP。

饮料的相关地图，这样一来这个区域的所有气球就会标记在地图之上。

取得足够的气球后回到Floyd处，这时会有一段使用陷阱的教学，放置陷阱需要消耗屏幕左侧有闪电标记的能量，在玩家按照指示长按Y键回收并按RB键重新放置陷阱后，开启目标阀门就可以进行新一轮的防守战。这一波防守战与此前的防守战大同小异，而且也没有血厚无比的大型异形出现，不过会出现一种名为Gunker的新型异形，这些异形会喷出一些带有冰刺的球体，一旦玩家接触到这些球体就会被扣除体力，同时Gunker具有死亡时爆炸的特性，玩家可以反过来利用这个特点来冰结敌人。完成防守战后调查AMP兑换机即可完成任务。



Up In the Air

任务奖励 2500金钱，4000饮料，陷阱“Pyro Geyser Trap”

完成上一个任务后，主角后收到来自Sam的电话，并表示Walter将完成的螺旋桨拿走了，但Walter却表示这件事搞砸了。前往目标地点找到Walter，来到高架桥上与Walter对话开始任务，原来他所谓的搞砸了只是开了一个玩笑，不过虽然螺旋桨已经拿到了，但方向盘却又被暴徒所抢走了。跟随任务提示来到暴徒的所在地，直接拿走方向盘走人即可，不必恋战。在回到Walter所在之处时，会再次发生与暴徒的战斗，这里的战斗并没有什么难点，关键是接下来出现的新型敌人Fizzco Riflebot，这些机器人就是Fizzco企业的自动化军队，它们会发射出连续的激光阻断玩家的去路，因此需要积极躲避。初始的几把枪对他的攻击效果并不明显，而玩家现在应该已经从武器店买到了冰冻枪Freeze Bomb，冰冻枪一发冻结后，用一发TNTEDDY轰炸基本可以直接秒杀。

几经艰辛，这台组装飞机终于起飞，玩家需要了解的是这台飞机的操控方式，这台飞机并非实际意义上的飞机，它只是一台用汽车改装的滑翔机，因此每次腾空的飞行距离是有限的，玩家需要控制飞机主动靠近一些往上吹风的风机保持滑翔的动力，除此之外LB、RB键是左右翻滚，RT键则是发射炮弹，而场景中一些绿色的气球就是恢复飞机体力的道具。就在刚起飞不久，会碰上了Fizzco的巡逻飞船，这台飞船有一层蓝色的护盾，因此一开始是无法攻击这台飞船的，只能紧紧跟随在它的后方，用炮弹射击它放出的炸弹开路，同时保持飞机的飞行。一段时间过后，Sam会为我们远程解除飞船的护盾，接下来对飞船一顿猛攻就能将其击坠。正当主角与Waler以为能如愿离开日暮城时，Walter却发现在城市的上空被一堵电子墙所阻隔，为了拯救主角，Walter也因此而牺牲。

Big Trouble in Little Tokyo

任务奖励 1000金钱，2000饮料，服装“Troop Member Vest”

虽然Walter不幸牺牲，但逃离日暮城的抗争仍然要继续，主角从Floyd的口中得知一位名为Bryllcream的男子，他是Walter口中日暮城最聪明的人，从他身上也许能得到逃离日暮城的启示，同时他也是所谓的骑兵队的领头人，而所谓的骑兵队，更像是一群小屁孩组成的过家家派对……来到目的地的博物馆后，调查大门发现门被锁住，随后玩家需要跳到房檐之上从窗户进入。在剧情中，主角并没有找到Bryllcream，却被自称为骑兵队首领的Norton挟持，Norton表示，要想找到Bryllcream，就先必须帮其干活。值得一提的是，从此时开始Two Hat Jack会开始售卖新的武器，随着流程的推进，Two Hat Jack会不断更新他所售卖的武器，玩家记得要升级自己的武器哦！

It's Me! Fizzie!

任务奖励 1500金钱，3000饮料

与Norton对话后触发任务，他是骑兵队的现任领袖，原因是Bryllcream已经失踪了一段时间，虽然Norton宣称也想找到Bryllcream，但当Norton想要定位Bryllcream的位置时，却被Fizzco发出的电波所阻断，接下来玩家的任务就是前往目的地点破坏3台发射装置，以此定位Bryllcream的具体位置。在恢复操作后，主角会解锁新跑酷动作空中冲刺，具体为跳跃后按RB，这样可以使角色在空中冲刺一段距离，是十分实用的动作。到达发射塔时会遭遇大量的Fizzco机器人，其中还有新型敌人Fizzco Bladebot，它们主要的攻击手段为近身斩击，但也用飞出回旋刀的远程攻击，但沿用冰冻枪+重火力攻击的方法就能轻松解决。在破坏第一个发射装置后，发射塔的一部分回塌下来，利用塌下来的圆形跳台一步一步到达中层，在Fizzco机器人与异形的大混战中破坏第二个发射装置即可。到达最顶层后会发现最后一个发射装置竟然是一个巨大的Fizzie机器人，这场BOSS战也就此拉开帷幕。


Qikzj.com 奇咔!杂志之家 收获新知，畅享阅读

BOSS Fizzie机器人

这场BOSS战的难度比较低，主要是因为这个庞然大物的攻击方式十分单调，在初期只有用眼睛发射激光一种攻击方式，因此十分好躲避，但需要注意的是，玩家的攻击是无法直接对其造成伤害的，场景中有很多蓝色的圆形弹跳点，只要连续在3个弹跳点间跳跃就能发出一股冲击波，这样就可以使机器人瘫痪并露出双眼的弱点，这时推荐使用手枪等单次伤害较高的武器进行攻击。当Fizzie机器人的体力被削减到一定程度后，在它的鼻子中间会直接露出一个核心供玩家攻击，但同时它会放出大量的追踪导弹攻击玩家，而摆脱这些追踪导弹最好的方式就是利用3次弹跳后的冲击波，因此总的来说第二阶段的战斗与第一阶段的战斗大同小异。

战斗过后，Norton的仪器也重新恢复了工作，但当主角询问Bryllcream一事时他却草草挂断，同时主角收到了Sam的来电，Sam则告知主角最好前往Oxford基地与一名少女会面。





TIPS 游戏中不同的武器对于不同的敌人有不同的效果，打开武器装备菜单可以在右下角看到该武器对异形、暴徒、机器人以及BOSS级敌人的相性表，图示的星星那越多，效果就越好。

Hot Dog!

任务奖励 2500金钱、4000饮料、枪械“Murderang”

来到 Oxford 基地，原来 Sam 口中的少女正是刚才在博物馆遇到的被 Norton“驱逐”的 4Kim，4Kim 告知主角 Norton 并非好人，他根本没有打算寻找 Bryllcream 的下落，而 4Kim 也从 Norton 的口中偷听到了关于 Bryllcream 被困于热狗工厂的事。随后来到目的地的热狗工厂，会遇到不少的暴徒以及异形，其中还有手持榴弹发射器的新型暴徒敌人。在热狗工厂中，玩家需要收集 Bryllcream 的 3 件物件，所有物件都清楚地标记在地图之上，十分好找。随后，调查目标所示的吊臂，会发现吊臂会因缺少钥匙而无法工作，接下来来到目标标记的位置调查公园内的野



餐篮，得知拥有吊臂钥匙的人已经死于异形之手，在这里玩家的任务就是杀死异形取回钥匙，但其实玩家无需费神思量杀死哪一名敌人，因为钥匙必定在最后阶段出现的 Herker 异形身上，只要将它杀死并取得钥匙即可返回热狗工厂。在工厂内启动吊臂，将中央的饮料箱砸碎，洒落一地的饮料会吸引大量的异形，而玩家则需要利用吊臂上的铁球进行防御，避免吊臂被异形破坏，铁球的攻击方式很简单，按下 RT 就能狠狠地砸在地上，无论任何敌人都能一击必杀，但注意对付眼前的异形要有优先级，优先处理 Herker，其次是 Popper，最后才是普通的异形。完成防守任务后按键砸开通往工厂内部的墙壁，但在其中却没有发现 Bryllcream 的身影，只有他留下的一本记事本，在记事本中记述了 Bryllcream 失踪前正是准备与 Norton 见面，由此可见 Norton 绝对隐藏着一些不可告人的秘密……

Find 4Kim

任务奖励 2500金钱、4000饮料、陷阱“Senor Freeze Trap”

接到 Sam 的电话后，得知 4Kim 可能陷入了麻烦之中，来到目的地与 Sam 对话触发剧情，原来 4Kim 根据 Bryllcream 的求救信号来到了一辆列车之上，当玩家一路弹跳来到车站的月台时会触发 4Kim 假装被暴徒的“掳走”的剧情。接下来会进入一段列车追击战，列车会在轨道上不断远离玩家，并且列车后方的炮台会发射炮弹炸毁玩家行进的轨道，但只要利用左右跳跃以及空中冲刺躲避，并将列车后的所有炮台摧毁就能完成任务。剧情中 4Kim 告诉主角 Bryllcream 在一列货物车厢中，这时 Sam 也主动献殷勤表示他也许有办法得知其准确位置……

Hepcat's Late-Night Special

任务奖励 武器AMP“Winter is Coming”、史诗AMP“Chance of Lightning”、近战AMP“Twister Spin”

完成上一个任务后，玩家会接到 Floyd 的来电，他表示找到了一个新的地方布置他的商店，而同时为玩家准备了一些新的 AMP，与先前类似的是，玩家需要至少获得 5 条厕纸才能回去找 Floyd，如果无法得知位置的话，就去枪店找 Two Hat Jack 购买地图吧。在取得足够的厕纸后到达标记点找 Floyd，果不其然又要进行一场防守战，在这场防守战中，玩家需要守护的饮料装置有 2 个，这就意味着玩家要同时兼顾两边，难度也因此而增加。在防守战开始时，玩家可以用当前获得的 4 个陷阱设置在当前场景中，但是由于敌人来袭的方向有很多，建议将陷阱放在饮料装置的附近以发挥最大效用。而防守战本身就没有什么需要特别注意的，享受屠杀异形的过程吧！成功完成防守战后，在 AMP 兑换机获得 3 个全新的 AMP 即可完成任务。

Bryllcream

任务奖励 5000金钱，6000饮料

从 4Kim 的猜测中可知，Norton 正是指使这些暴徒的幕后黑手，但以我们的力量还是难以与之抗衡，而最好的办法就是将 Bryllcream 解救并送回骑兵队中。在完成上一个任务后，来到标记的地点取得 Sam 的遥控飞机送来的包裹触发任务，这时由于有了 Sam 发明的黑客程序，因此可以利用城市中的信号塔来定位 Bryllcream 的位置。信号塔位于标记建筑的顶层，要到达标记建筑的顶层，十分考验玩家对于墙壁奔跑以及横杆摆荡的操作，由于墙壁奔跑过程中的拐角有很多，因此要注意在拐角处按下 X 键转向。到达顶部后黑进信号塔，对准标记地点会窃听到 Norton 与暴徒的对话，证实了众人此前的的猜想。但是，在玩家试图进一步确认 Bryllcream 的位置时，却遭到了信号干扰，在前往目的地破坏干扰装置后，来到另一建筑顶部的信号塔再次定位 Bryllcream 的位置，虽然地图上会标出 4 个大概的位置，但这 4 个位置其实都不是准确的位置，不过只要经过简单的寻找就能听到 Bryllcream 的口哨声并触发下一步行动的信息。

来到 Bryllcream 的所在之处，他被暴徒困于一辆垃圾车之中，首先玩家需要将附近上下两层的暴徒全数清除并调查垃圾车，这时会触发垃圾车被暴徒引燃的剧情，这时拾取附近的 3 个饮料桶，对准着火的左中右位置投掷灭火，但倒泻的饮料会吸引大批的异形，祸不单行的是清除异形后垃圾车会一路狂奔，最后消灭所有靠近的异形调查打开车厢，就能发现号称“聪明绝顶”，但却四肢残缺的 Bryllcream。



The Fall of Emperor Norton

任务奖励 2000金钱、9000饮料、服装“Samurai Helmet”

知道 Norton 篡位的恶劣行径后，现在自然就是找他清算的时候了，将刚才救出的从垃圾车中救出，然后……背在肩膀上，要知道 Bryllcream 本来也是个四肢健全的人，但在没有食物的环境下生存了 16 天，然后就失去了四肢，至于发生了什么事就请各位自行联想了。回到游骑兵基地后，在有力的证据面前 Norton 也不得不撕破虚伪的面具，情急之下他喝下了 Overcharge XT，这样他也因此变成了一条异形巨龙并掳走了 Bryllcream。



TIPS 使用武器杀敌就能使该武器获得经验提升等级，每件武器最多可以提升到 5 级。

BOSS Norton Dragon

玩家接下来的任务，就是从巨龙手中将Bryllcream救下，要击倒这条巨龙其实很简单，玩家完全可以将这条巨龙看作一条移动的轨道，只要用各种移动手段到达巨龙上方并按下X键就能在巨龙背上进行滑轨动作，在到达其背上的标记弱点时按下B键就可以对其重击，如此反复3次即可将巨龙击倒，但需要注意的是，在攻击巨龙2次后它背上会长出一些荆棘，这时玩家需要用攻击手段将荆棘破坏才能再次跳到其背上给予致命一击。



To Fargarthia!

任务奖励 2500金钱、4000饮料、服装“Elf Ears”

既然Bryllcream已经被救出，那么当务之急必然是向他询问逃出日暮城的方法，不幸的是他也对包围一切的电子墙束手无策，但他写出了一份图纸，要求主角将图纸交到他朋友Ignatius，并表示Ignatius自有帮助主角的办法。到达目标地点后触发剧情，在这里主角发现Ignatius一行都是一帮热爱真人角色扮演的怪咖，而Ignatius就是他们的“Fargarthia王国”的“国王”，在装模作样地宣誓“效忠”后，主角成功打入内部，但显然Ignatius已经病倒了，要得到他的帮助，必须先帮他找到治病的药物。

The King's Feast

任务奖励 4000金钱，5000饮料，陷阱“Grind Cooker Trap”

与Chandler对话可以触发这个任务，接下来主角就要和这群怪咖前往他们口中的“Fargarthia之森”寻找为Ignatius治病的解药，在路上会遇到不少的零星的敌人，但都不难对付。最后众人终于到达，而所谓的“Fargarthia之森”就是一个小工地而已，这群怪咖要寻找的解药居然是这个树林中的树皮！而玩家的任务，就是在他们锯树皮的过程中保护他们免受异形的攻击，同时场景中有3处投掷炸弹的装置，分别位于公园的3个入口，而且地秒也有多个绿色准星作为标记，只要靠近这些准星按下Y键就能让炸弹投掷下来秒杀大群敌人，不过这些炸弹每次投掷之间有一定的冷却时间，因此最好在敌人成群聚集的时候再使用，但期间难免会有漏网之鱼靠近攻击他们，所以必须优先解决靠近他们的异形。完成2波防守后，割树皮的工作完成，任务也随之结束。



Tastes Like Chicken

任务奖励 4000金钱，5000饮料，陷阱“Tesla Trap”

在完成上一个任务后，不一会儿就能接到来自Wendy的电话，此前的“树皮汤”不出所料地没有奏效，因此接下来就是找回真正食物的时候了。不过在主角一行来到目的地的市场时，却发现所有食物都被鸽子清扫一空，灵机一动的主角决定猎杀鸽子作为食物。随后会进入火烤鸽子的环节，玩家需要在限定时间之内利用3个火焰陷阱杀死500只鸽子，这里的诀窍是盯着鸽子聚集的陷阱，然后利用上方的滑轨或是一旁的汽车弹跳到空中，以空中落下的方式触发陷阱完成大规模猎杀，否则如果贸然靠近陷阱的话鸽子会瞬间飞走。

完成猎鸽任务后，玩家还需要一路护送几名怪咖回到他们的基地，路上的敌人不外乎是异形或是暴徒，只要一边杀敌一边注意拾取他们掉落的体力恢复道具就不会有太大问题。

Bad Medicine

任务奖励 10000金钱，7000饮料

与Katherine对话后触发任务，虽然找到的食物，但Ignatius仍然是高烧不退，因此要为他找回药品治疗。来到标记地点调查目标卡车时，会触发出现Fizzco机器人敌人的警报，其中还有首次出现的Fizzco Bombbot，它的攻击方式就是投掷炸弹，但实际上很好躲避。全灭敌人后将3辆卡车依次调查获得药品，而正当玩家准备返程时，却接到了Wendy的电话，在标记地的公园与Wendy对话后，同为怪咖的她表示Ignatius只能使用中世纪的医疗方法，也就是换血的方式……随后来玩家需要来到标记的厕所脱光所有衣服，并跳入标记的3个水池内寻找有旋涡的位置让水蛭吸血，直到屏幕左侧的槽涨满。

经过Wendy的一番折腾，主角也因此陷入了幻觉之中，在这段幻觉之中，玩家需要不断追逐在场景中不断远离的Fizzie气球，同时不能触碰底下的饮料，否则会即时死亡，最后来到一座城堡模样的建筑之上，按Y键取得中央的枪械，随后场景中会出现大量的Fizzie气球，虽然任务提示要求破坏所有气球，但实际上气球是打不完的，当角色临近死亡时主角就会从幻觉中醒来。几经波折，Ignatius终于恢复了健康，主角也成功将从Bryllcream手上得到的设计图交到他手上。



Ferry to Nowhere

任务奖励 武器AMP“Hater”、英雄AMP“Air Power”、史诗AMP“It Burns”

从Floyd处接到电话，必然又是进行新AMP合成的环节了，这一次玩家则需要累计破坏10个摄像头，达成条件后快速传送到标记的基地处即可，这一次的基地建立在一艘游轮之上，需要防守的饮料装置不仅有2个，而且它们的位置分布还有高低落差，敌人来袭的位置之间的距离也变得更远，不过放置陷阱的能量也增加了不少，因此总的来说难度并不是很高。完成防守任务后从AMP兑换机取得新的AMP即可完成任务。



The Siege of Wondertown Land

任务奖励 7000饮料，陷阱“Pandora's Box Trap”、枪械“AK-FU”

找到康复的Ignatius与其对话触发任务，Ignatius因为暴徒抢夺了他的“皇冠”正式向暴徒发起战争，但从Wendy口中得知，其中一名成员Lawrence带着攻城标志不知所踪，跟随地图上的黄色圆点一步一步走，最终在海边找到Lawrence，但他随即被新出现的敌人Mugger残忍杀害。接下来玩家要将地图上标记的所有Mugger杀死，Mugger的行动十分灵活，一般情况下玩家很难确认他的位置，但其在攻击之前在地上会有红色的标记提示，一旦看见标记就翻滚躲开，等待它落地后用冰冻枪冰结，这样它灵活的优势就不复存在了。杀死所有的Mugger后，会再次出现一直带着攻城标志角龙头盔的Mugger，奇怪的是这只Mugger不受冰冻枪影响，因此只能老老实实输出。

将其杀死后拾取并戴上角龙头盔，到达目标地点与Ignatius会合，然后Ignatius会正式对暴徒所在的游乐场发起进攻，先后杀敌占据几个游乐设施后与Ignatius对话，这时攻城车正式登场。在工程车前进的过程中，远处会不断有炮弹射向攻城车，玩家需要往天空射击击落炮弹。而在攻城车前进的过程中会被一些栅栏所阻挡，这时玩家需要来到攻城车尾部的弹跳点进行超级跳跃（跳到跳跃点的瞬间按A键再次跳跃），到达最高点后按B键往下砸，这样会发出一股冲击波将这些栅栏破坏。

完成护送攻城车的任务后，暴徒之王却躲在城堡之中拒绝露面，这时玩家只要射击这些城堡上发出亮光烟火桶就能引爆这些城堡，注意在过程中会有大批的异形骚扰，必须优先保证自身的生存。破坏所有6个烟火桶后，正式进入与暴徒之王的BOSS战。



BOSS Scab King

与暴徒之王的战斗发生在游乐场的过山车上，暴徒之王会坐着喷火的过山车在轨道上不断行进，玩家第一步需要找到他行进的路径，并从后方追上过山车，在躲避轨道上火焰的同时，一边行进一边射击过山车的尾部，将几节车厢悉数破坏。当破坏车厢直至过山车只剩下车头时，在数次攻击后玩家可以发现这节车厢是无敌的，这时任务目标也会自动更改，变成来到轨道的起点拾取刚才的角龙头盔，在拾取角龙头盔后，主动靠近车头撞击，只要头盔撞到其之上就能马上结束这场战斗。



Floating Garbage

任务奖励 30000金钱、10000饮料、服装（胡子）“Mopbeard”

来到标记地点与Ignatius会面，而由Bryllcream设计的船已经被完美打造，但这艘船的特点是由垃圾作为能量核心，恢复操作后，玩家需要拣起场景中的垃圾桶，对准船尾的装置投掷，船只就会正式开出。在船只航行的过程中，会不断受到异形的攻击，其中还会出现新型异形Winger，这些飞行的异形最好用一些单发武器尽快击杀，否则会比较麻烦。虽然船只的体力值会因敌人的攻击不断下降，但相比杀敌防御，更需要的是寻找场景中的垃圾桶为船只恢复体力，因此全程玩家必须以恢复船只体力为主，战斗为辅。另外，在航行的必经之路上会受到一些桥梁的阻隔，玩家需要提前破坏桥梁的控制装置，让桥梁升起清出通路。在关卡的最后，这艘垃圾船居然被判定为一堆垃圾，成功穿越了Fizzco设下的电子幕墙，看来Bryllcream的黑科技果然有效……

A Hero's Duty

任务奖励 30000金钱，100000饮料

前脚刚踏出日暮城，就从Sam的电话中得知Fizzco正准备肃清日暮城所有的生还者以免丑事败露，主角也因此毅然回到其中拯救这些朋友。首先回到日本博物馆与4Kim对话，随后会先后出现3种不同的Fizzco机器人，本任务中要面对的敌人基本就是这些机器人，如果玩家拥有商店售价70000的电枪The Shocker可以轻松对付这些机器人，即使没有，也能用冰冻枪＋小熊炸弹的方式轻松秒杀它们，而场景中也有不少的电子桶，投掷这些电子桶也能有效对付机器人。接下来在Sam所在基地的战斗也大同小异，而且基地外还有不少弹跳电子陷阱可以使用，不过此处的敌人会混合出现，因此难度反而有所上升。先后按要求完成近战、枪械以及炸弹3种机器人的杀敌任务后，会出现一个巨型的坦克型机器人，这个机器人可以说是融合了几种其他类型机器人的集合体，既有强力的近战攻击，也有远程的追踪弹攻击，但只要积极移动就可以躲避几乎所有攻击，比较推荐的打法是先用冰冻枪冻结，虽然需要好几发冰冻枪才能将其冻结，但一旦成功冻结，机器人会进入极长时间的硬直，玩家可以趁机造成巨大伤害。最后与Sam对话就能完成这个任务。



Las Catrinas

任务奖励 5000金钱、6000饮料、面部彩绘“Day of the Dead”

经过拆解之前击倒的机器人并分析数据后，Sam发现Fizzco正准备用一件大杀器彻底摧毁日暮城，但关于这件大杀器是什么他也不得而知，他只能确定这件大杀器被储存在Fizzco的总部之中，但Fizzco总部守卫深严，一般人难以进入，但他发现有一些面带恐怖妆容，外形酷似啦啦队长模样的少女却能成功潜入，为了进入Fizzco企业必须得到这些少女们帮助。来到目的地，主角会被这些少女瞬间击倒，醒来之后发现这些以Esperanza为首的少女也并非坏人，他们只是想拯救在日暮城中的小孩，为了得到少女们的帮助，主角决定取悦Esperanza以获得他们的帮助。



TIPS 支线任务会随着主线进度逐步解锁，主线通关后再进行扫清支线任务也是不错的选择。

Awesomesmithing

任务奖励 15000金钱、80000饮料、近战武器皮肤“Excalamune”

那么，怎样才能取悦Esperanza呢？主角认为，酷似忍者的她应该会对剑刃武器一类的东西感兴趣，向4Kim求助时被告知，城内最好的剑被一名Fizzco的高层买走了作为收藏，而那把剑被放在城内的一座建筑顶层。来到该建筑的所在地，会发现建筑被大批机器人保卫着，因此需要先全灭这里的机器人再作前进。全灭机器人后来到顶层，却发现那把剑并不在此处，调查花坛上的手机，从音频留言中得知该剑的买家已经因为这场灾难而畏罪切腹，而他也因此将剑带走了。这时主角致电身为铁匠的Wendy，希望自行打造一把宝剑，而造剑的第一步是获得良好的材料，这时在天台顶楼调查花坛上的金像就能获得原材料，随后快速传送来到地图左下角的核反应堆，全灭这里的异形后，将材料放在反应堆的中心处，然后破坏3个标记的控制机使机器过载，接下来沿提示来到反应堆的顶部，将2只飞行异形Winger干掉后，从标记的反应堆跳下去，在下落过程中连点B键将左侧的槽蓄满，如此反复几次就能将这把火焰剑锤炼出来。获得火焰剑后，还需要将剑刃淬火，来到目的地将所有暴徒杀死，然后在标记的水池中按A键跳起然后B键砸地即可完成这个工序。

这时玩家手上的宝剑已经十分强大，挥动的同时会自带火焰以及雷电特效，但主角还想为这把武器吸取灵魂使其变得更加强大，这时快速传送回到Esperanza的基地，在门外用这把剑累计击杀99台机器人，虽然这把剑十分强大，砍机器人也犹如切菜，但玩家仍然需要自己的体力值。完成98台机器人的砍杀后，会再次出现坦克型机器人，但这个大块头同样挨不了我们的几刀就会应声倒下。遗憾的是，Esperanza似乎对这把剑毫无兴趣，在基地内乱挥武器的主角反而弄巧成拙，不仅挨了Esperanza的一顿揍，而且剑的能力也被Esperanza解除了，只剩下一副空壳。



Getting the Band Back Together

任务奖励 30000金钱、10000饮料

虽然没有得到Esperanza的信任，但小朋友对主角却意外地有好感，聊天得知小朋友一直渴望看一场摇滚秀，为了满足小朋友的心愿，玩家接下来的任务是组建一支乐队。来到第一个标记地点与Wendy对话，虽然她答应加入成为贝斯手，但她却因不会游泳而要求玩家将她所在的船拉靠岸，这时利用场景中的鱼叉向船上的靶子发射，而想要拉动船只必须同时连接2把鱼叉，随后会出现大批异形攻击这些鱼叉，玩家的任务就是保卫这些鱼叉保证船只得以继续前进，而就算这些鱼叉的体力消耗殆尽，只要重新连接一次即可恢复工作，但当船只行进到一定位置时，部分鱼叉会损坏，这时玩家则需要按照地图上的标记寻找新的鱼叉。

接下来是寻找扮演鼓手的4Kim，4Kim二话不说就会加入，但她需要玩家找来演奏用的鼓，来到一旁下方调查目标卡车，触发异形使鼓具四散的剧情，剧情过后，玩家需要利用场景中大量的鼓作为弹跳点完成一些特殊的动作。首先是在2个标记的鼓之间弹跳，并保证期间不触碰地面，这个并没有太大的难度，然后是在这2个鼓上做俯冲轰炸攻击（A键跳跃后B键），最后则是这2种动作的结合，在不触碰地面的情况下将场景中所有10个鼓面点亮，然后在任意一个鼓上作俯冲轰炸攻击就能将场景中的异形全灭。

全灭异形后，主角意识到还需要一名主音，调查目标地点的海报可以得到新的指示，来到目的地的俱乐部找到名为King Buzzo的摇滚歌星，而他也爽快地答应加入这场演出。

Concertpocalypse

任务奖励 史诗AMP“Grind the Lightning”、近战AMP“Un-Defibrillator”、武器AMP“Fear the Reaper”

回到Floyd新的基地与他对话，为了保证这场摇滚秀的演出成功，玩家要保卫3台电机保证演出不被破坏，因此其实就是此前的防守战换了个马甲罢了，不过不同的是，这3台电机只要至少有1台完好即可，而在实际游戏中要完整保存3台电机的难度很高，建议将陷阱集中放在其中一台的附近加强防御。放置好陷阱后与King Buzzo对话触发防守战，在剧情中主角得知这些儿童不过是得了扁桃体炎罢了，实在是……防守战本身并没有什么难度，惟一需要注意的是Blower的数量并不少，需要优先处理，否则会寸步难行。战斗过后，主角获得了Esperanza的认可，她答应带主角潜入Fizzco的总部。

This Ends Here

任务奖励 20000饮料、服装“Endgame Shirt”、服装“Endgame Medals”

本关是主线流程中最后一个任务，几经艰辛主角终于要向Fizzco总部发起进攻，阻止其毁灭日暮城的阴谋，在高架桥上与Sam一行会合后，玩家需要在Fizzco企业的外围进行一波又一波与机器人的攻防战，这里出现的机器人很多，虽然帮忙的NPC也有不少，但是机器人的攻击仍然不容小觑，这里的战斗时间很长，惟一的参考就是左侧的计数表，每到达1/4就能到达一次Checkpoint，最后还需要同时对付2台坦克型机器人，但此时场景中的普通机器人数量大大减少，战斗难度反而有所下降。

完成攻防战后，Sam告知主角他无法找到Fizzco用于摧毁城市的大杀器的准确位置，惟一的方法就是摧毁整座Fizzco大楼，要摧毁大楼，Sam提议利用大楼外围一座建筑顶层的巨型Overcharge饮料瓶作为武器。来到标记位置，用鱼叉射向远处大楼的靶子上，随后一路来到饮料瓶的所在并用近战攻击敲打饮料瓶，这样会触发主角乘坐饮料瓶摧毁Fizzco总部大楼的剧情，而我们的主角也会因此牺牲，至此流程结束……才怪！

BOSS Fizzco Building

在主角复活后，Fizzco总部大楼竟然变成了一个巨型机器人，原来Fizzco总部大楼本身就是用于摧毁城市的武器，从现在开始，玩家需要在限定时间之内追到大楼的所在位置，然后沿他的触手上蓝色的滑轨、漂浮在半空的弹跳点以及顶部的3层环形滑轨到达顶层，攻击顶部的核心就能对其造成伤害。在这里玩家需要先后追击机器人三次，第一次比较简单，第二次开始则需要注意触手上会有电流移动，要注意跳跃躲避，第三次顶部的环形滑轨会有电流，需要先跳跃离开并在下方的滑轨躲避后再回到上层继续攻击。击倒BOSS后，游戏主线流程也到此为止。

TIPS 关于武器与陷阱的用法，可以在装备栏/商店按Y键，会播放详细的影像教学

www.doooland.com

英雄的证明

名称	点数	取得条件
Orange Soda	15	累计杀死5000只异形
Perfection	10	在任意的单人防守战挑战任务中，在饮料装置毫发无伤的状态下过关
The Floor is Lava	10	在没有触碰地面的情况下组合100个跑酷动作
Stylish Kills	5	在风格等级3时累计杀死500只异形
Let Me Count the Ways	5	引燃、电击、冰冻或迷惑1000名敌人
Favorite	10	将1把武器提升至等级5
Many Favorites	30	将10把武器提升至等级5
I Like Them All	30	将20把武器提升至等级5①
Amped Up	10	将所有5个AMP装备槽都装备上AMP
Over-Amped	5	在网战模式中抽奖获得1个AMP升级
Badge	20	获得第一个Overdrive勋章，流程相关，不会遗漏
Who is Sending These?	10	累计开启25个空投补给箱②
Can't Commit	5	同时穿着游戏中4个派系的服装散件③
The 0.1%	10	花费25000饮料
Overachiever	10	获得一个成就
Appreciation	5	将职员表从头看完④
Not So Secret Ingredient	25	完成支线任务线Fizzco: The Dirty Secret、Fizzco: The International Conspiricy、Fizzco: The Secret Ingredient
Roleplay While Roleplaying	10	完成支线任务The most Epic Quest for XP
Vat Pack Rat	20	完成支线任务Brewery Upgrade、Hepcat Upgrade、Boat Upgrade、Theater Upgrade
Ultimate Collection	20	完成支线任务线、Collect Some Comics、Collect More Comics、Collect Even More Comics!
Defender of the Realm	20	完成支线任务线The Warlock's Red Gaze、Wicked Watchers in the South、Crimson Eyes in the North
Revolutionary	20	完成支线任务线Take Back the Streets
Equal Opportunity	15	完成骑兵队Troops、学生组织Oxford、角色扮演联盟Fargarthia以及女忍者组织Las Catrinas交予的任务各1个
A Challenger Appears	10	以铜牌评价完成10个挑战任务
Second Place	10	以银牌评价完成30个挑战任务
The Champion	10	以金牌评价完成50个挑战任务

名称	点数	取得条件
Chaos in the Old Factory	25	在网战中，以至少150%的混沌值完成Old Factory District
Chaos in Little Tokyo	25	在网战中，以至少325%的混沌值完成Little Tokyo
Chaos in the Harbor District	25	在网战中，以至少750%的混沌值完成Harbor District
Chaos in Downtown	25	在网战中，以至少1625%的混沌值完成Downtown⑤
Orange Soda II	15	累计杀死15000只异形⑥
Grind Kills	5	滑行过程中累计杀死100名敌人
Bounce Kills	5	弹跳过程中累计杀死100名敌人
Trap Kills	5	在任意防守战中，累计用陷阱杀死500名敌人
Flung to Safety	5	在任意防守战中，累计用Fling Board弹射敌人到其他伤害性陷阱上100次⑦
Grind Melee	5	滑行过程中累计用近战杀死50名敌人
Out of Stock	10	累计破坏250台Overcharge饮料贩卖机⑧
Crash Landing	10	累计击坠25台Fizzco飞艇⑨
Overdrive	20	解锁一个Overdrive技能
More Overdrive	30	将一个Overdrive技能提升至等级4
Intel	10	收集40个智能手机
It's Art, Ok?	10	涂鸦所有40块广告板
Explorer	10	调查所有20个观景台
Wire Tapping	10	完成所有9处隐私入侵窃听
Big Brother	10	破坏所有150个摄像头
Shoe Closet	10	收集所有150双臭鞋
What's Your Sign?	10	收集所有150个霓虹广告牌
Hot Air	10	收集所有150个Fizzie气球
Litter	10	收集所有150段厕纸
Going to Need a Bigger Closet	10	累计获得250件角色自定义物件/服装
I Should Get Paid for This	25	在挑战任务“Buck's Revenge”中，获得534080分
Replay	5	选关重玩任意任务
Not the Boss of Me	5	选关重玩主线流程最后一个任务“This Ends Here”
Mixology 101	10	累计获得20个AMP
Oh the Horror!	30	流程相关，不会遗漏
Dusk Til Dawn	30	流程相关，不会遗漏
Buck National	20	流程相关，不会遗漏
Plan B	35	流程相关，不会遗漏
That Balloon	20	流程相关，不会遗漏
Scout's Honor	35	流程相关，不会遗漏
Ultra Mega Kill	20	流程相关，不会遗漏
Save Everyone	35	流程相关，不会遗漏
Excalibro	20	流程相关，不会遗漏
This is My City Now	50	流程相关，不会遗漏

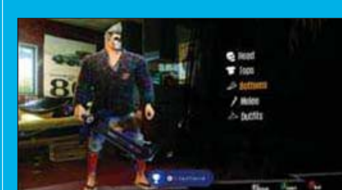
难点成就解说

①：在解锁这个成就之前，先让我们来算个数，排除预购赠送的枪械，游戏中的枪械主要的获得方式有2种，一是通过完成主线流程获得奖励得到，这一部分的枪械有7把。其余的枪械都需要在武器店中购买，这一部分的枪械有14把。也就是说如果没有首发特典的情况下，游戏中一共也只有21把枪械，因此要取得这个成就，几乎要将所有的枪械完全购买，毫无疑问这个过程需要花费大量的饮料。

要提升武器等级，惟一的方法就是通过不断杀敌累积经验，推荐的练级地点是重玩主线任务“Getting the Band Back Together”，当流程进行到在一些太鼓上弹跳消灭消灭敌人时，这时会无限出现大量敌人，只要在一个太鼓上一边弹跳一边杀敌，再通过获得其掉落的弹药、体力恢复道具等补给，基本上可以不断地循环，在这个过程中建议再为练级的武器装配上“Mine all Mine”这个AMP，这样可以顺便刷一下饮料。

②：在大地图上移动时，不时会在小地图上看到一些箱子的标记，如果玩家注意观察可以发现这些位置建筑的楼顶会冒出绿烟，来到发出的绿烟的位置会看到一个蓝色的补给箱子，打开后可以获得饮料和金钱的奖励。这些补给箱子是随机刷新的，因此玩家也不必过于执着去寻找，看到的时候再去收集即可，完成25个的任务也并非难事。

③：游戏中的4大派系分别就是主线流程中出现的学生组织Oxford、骑兵队Troops、角色扮演联盟Fargarthia以及女忍者组织Las Catrinas，随着主线流程的推进，服装商店中也会开始出售与他们相关的衣服，只要同时在身上穿上这4个派系相关的服装各一件就



能解锁，在这里给出一个范例供各位参考：Head-Body Art-Day of the Dead-，Tops-Tops-Troop Shirt，Tops-Outerwear-Blazer-Double，Bottoms-Bottoms-Fagarthian Armored Pants。

④：如字面所示，只要看完游戏通关时的演职员表就能解锁这个成就，但更推荐的方法是随时进入游戏菜单，选择OPTIONS-GAME PLAY-VIEW CREDITS，然后左摇杆推下快进看完即可。

⑤：这4个网战成就是游戏中最麻烦的成就，它不仅考验玩家的实力，而且还需要有一定的运气。这个运气体现于玩家随机随到的地图提供的混沌值一定要够高，因为即使所有地图都选混沌值最高的一方并完成，最终的混沌值可能还是不能达到成就要求的高度。而且，在高混沌值的状态下，最终的防守战会变得很难，特别是



Downtown这一区域的防守战。总而言之，想要简单地获得这4个成就是不可能的，必须反复游玩网战熟悉并掌握打法才有可能成功解锁。

⑥：用上文中介绍的方法刷20把武器升级的过程中基本上就可以获得。

⑦：Fling Board是一种防守战中花费10能量安装的陷阱，这种陷阱的特点是在敌人踩到其之上后，它会将敌人以一定的轨迹弹射，在架设的时候在其弹射轨迹的终点安放诸如Pyro Geyser/Tesla等伤害性陷阱，等敌人弹到该处后触发这些陷阱，累计100次就能解锁成就。

⑧：Overcharge饮料贩卖机是一种蓝色的贩卖机，它们分布在地图的各个角落，无论是枪械还是近战攻击都能将其破坏。

⑨：Fizzco飞艇就是玩家在主线任务Up In the Air中击毁的那种飞艇，最好的方法是重复游玩挑战任务“Glider Challenge #1”，在任务开始后左前方就有一架飞艇，击毁后放弃任务重新挑战，如此反复直到解锁成就即可。



THE EVIL WITHIN

研究中心 RESEARCH CENTER

《邪恶深处》白金 / 全程就之路的最大障碍莫过于最高难度通关，一击即死的“恶梦 -AKUMU-”模式堪称无数玩家的梦魇。本次“研究中心”就带来 4 级难度的难点战斗打法，为各位还在“恶梦”中鏖战的玩家提供参考。

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作冒险
多机种 The Evil Within		港版
2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
PS3/PS4版售价为420港币，X360/XOne版售价为429港币		

文 苍穹

美编 心の永恒

AKUMU难度攻关要点

难度特性

3、4 级难度的敌人配置、陷阱摆放与前两级难度有所不同，补给物资也会大幅减少。4 级难度下主角受到绝大部分伤害都会一击死亡，惟有 Keeper 丢出的陷阱、Heresy 放出的幼虫不会一击必杀。笔者在通关过程中只有受到敌人攻击时对方正好被草堆的火引燃、触发电击弩箭效果、或是被乔瑟夫打死的情况才侥幸得生过几次，几率基本可以忽略不计。杂兵的大幅强化会给刚刚闯荡完 2 级难度的玩家造成极大的压力和不适应，由于杂兵的警惕性更高、移动速度更快、攻击欲望更强、甚至倒地起身的时间都大幅缩短，这就迫使玩家即使面对单一的敌人也不能轻敌，尽量选择最安全的解决方式。另外拆炸弹的有效判定范围大幅缩短，必须承担高风险才能获得 2 个零件的高回报。

升级建议

首先由于本难度“一击死”的特性，生命上限、注射器回复量和注射器携带量都是没必要升级的，近身伤害也毫无意义。初期建议优先升级冲刺时间和火柴携带量，前者可以让玩家有更大的机会躲避敌人的围追堵截，在需要持续跑路的阶段时（如面对六爪贞子）也会更加自如；点火引燃是对付杂兵最有效的战术，因此火柴的容量至关重要，而且消耗凝胶很少，前期不妨就升到 4 级，中期可以考虑升满。其他弹药的备用携带量可以根据当前章节的补给和自身情况灵活提升。

手枪的升级可根据玩家的射击水平进行取舍，无论如何命中率是要优先提升的，否则弹道会偏得人欲哭无泪。枪法好的建议适当升级暴击率，准确爆头能减轻弹药消耗；如果对爆头没有信心，就只把手枪当成过渡和辅助的武器即可，比如打打机关、引爆炸弹等，不要浪费太多的凝胶。散弹枪是大多数情况下的主战武器，面对高难度下行动轨迹飘忽的杂兵，一枪喷倒＋划火柴的战术最为可靠，且范围攻击的特性能一次打倒多名敌人，让紧张的局势得到缓解。伤害加成、射速和暴击率都可以适当提升。狙击枪是在拿到麦格农之前单点输出伤害最高的武器，除了对 BOSS 的弱点进行集中攻击外，远程狙杀敌人无疑也是最安全的。故应优先提升伤害加成，最大化每一发子弹的威力，4 级时命中一般敌人的身体就足以一枪毙命了。麦格农入手时期较晚，而且子弹补给紧缺，因此要保证每一发都用在刀刃上。同狙击枪一样，只



■早期特典的燃烧弹弩箭和毒香弩箭由于并不是所有玩家都有，后文的最高难度攻略中不会使用这两种箭。

© 2014 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.



怪物猎人 4G	Capcom	动作
3DS モンスタ－ハンタ－4G		日版
2014 年 10 月 11 日	本地 1、局域网 1-4 人、在线 1-4 人	对应年龄：15 岁以上
售价为：6264 日元		

《怪物猎人 4G》发售已经有一段时间了，不知道各位猎人们的战果如何呢？这一期的研究中心为大家带来本作中新增怪物、亚种怪物的讨伐要点，以及各个武器的 G 级派生列表，希望能够帮助大家在狩猎的道路上更进一步。

文 哪尼　美编 小瑟

怪物狩猎心得

大型怪物的特殊动作

吼叫

部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的吼叫，这时猎人如果和怪物离得太近的话会被吼叫波及，导致短时间内无法做出任何行动。吼叫可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能，则可以完全无视吼叫带来的影响。

风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及，猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有刚体的招式也可以不受风压影响（钢龙的黑色特殊风压除外）。

震动

部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和吼叫一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

疲劳

怪物和猎人一样也有耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时中了闪光玉和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食

当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的植物类食物。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

死时我们都可以在附近设置陷阱、等怪物掉入后使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样都能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息

濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候设置陷阱进行捕获。

狂龙化状态&极限状态

受狂龙病毒的影响，怪物会变得狂暴化，不仅会以惊人的速度行动，而且部分招式的性能还会发生变化。同时猎人被狂龙化的怪物的部分攻击打中的话，也会像狩猎黑蚀龙时一样感染狂龙病毒。是否狂龙化的怪物可以在接任务时确认，如果有个怪物图标旁边标着个紫色字的“生态未确定”的图标则表示任务中出现的是感染了狂龙病毒怪物，虽然这些任务中作为狩猎目标怪物或许一出来还是正常状态，但战斗过程里也必然会狂龙化。成功讨伐狂龙化怪物后，任务报酬会追加狂龙结晶系的素材。

本作怪物追加了新的极限状态，狂龙化的怪物自己克服狂龙病毒后的就会进入极限状态，极限状态的怪物比狂龙化更加狂暴，不仅招式性能变化、攻击力提升，而且不会受陷阱和闪光玉等辅助道具的影响，同时还会像狩猎黑蚀龙时一样，场上会出现狂龙病毒的鳞粉圈。不过这些都不算什么，最糟糕的还是极限状态的怪物的肉质也会硬化，大部分部位近身攻击打上去都会变得弹刀（心眼也无效），远程武器的子弹则会被反弹，同时不吃属性攻击。同样在接任务时可以怪物是否极限状态，如果有个怪物图标旁边标着个红色字的“生态未确定”的图标则表示任务中出现的是极限状态怪物。成功讨伐极限状态怪物后，可以获得极龙玉类素材，用来对武器极限强化。

对狩猎有利的道具

ペイントボ-ル

大型怪物会在区域间来回移动，为了防止走丢，当发现了怪物后，可以用**ペイントボ－ル**为怪物打上记号，这样怪物就会小地图上显示出来。另外弓箭用的**ペイントビン**和弩炮用的**ペイント弹**也有一样的效果。

落とし穴（落穴）、シビレ罠（麻痹陷阱）

能在一定时间内限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉

毒生肉、麻痹生肉（**シビレ**生肉）、睡眠生肉（眠**り**生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而陷入对应的异常状态。

大爆弹、大爆弹G

设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉

主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用**こやし**玉来挣脱。

闪光玉

强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹

对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

けむり玉

当怪物未发现猎人时，使用**けむり**玉可以暂时遮蔽怪物的视线，这样除非猎人走到怪物身边或攻击怪物，它都是无法发现猎人的。利用这个效果，当进行在同一个场地同时对付两只怪物的任务时，可以使用**けむり**玉遮蔽其中一只的视线，营造一对一的局面。

抗龙石

抗龙石是专门用来狂龙化怪物和极限状态怪物的道具，需要单机流程发展到一定程度后才能获得，使用后可获得以下的有利效果。同时使用了抗龙石后对怪物造成一定伤害，还可以把怪物暂时打回到普通状态。

新怪物详解

千刃龙

弱点属性	雷、冰
可破坏部位	头、翼爪、脚部、尾



主要招式

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其下方不会受到攻击。

冲撞：头部的刺全部竖起，然后撞向前方。

脚抓：站立起来，然后用脚爪对自己身下的敌人进行抓击，威力低，不会打断刚体，被抓到后会受到炸裂效果，这招在空中也会使用。

头部甩刺：头部的刺全部竖起，然后向目标甩出三组刺，每一组刺之间的间隔大致为一次翻滚的距离，被命中后会受到炸裂效果。

尾部甩刺：用尾巴向后方甩出三组刺，每组刺之间的间隔和头部甩刺的一样，被命中后会受到炸裂效果。

飞抓：飞到空中，斜着身子对目

www.dooland.com

标抓去，愤怒后带炸裂效果。

斜抓：使用前都会有吼叫的准备动作，然后飞到空中对目标抓去，判定范围比飞抓大，伤害也比飞抓高得多，愤怒后还可能会连续使出两次。

拘束飞抓：飞到空中，向前方使出弧线轨迹的飞抓，被命中后会直接进入拘束状态。

狩猎要点

千刃龙的弱点部位在后脚跟，愤怒时身上的刺会全部竖起，濒死时会瘸腿。由于千刃龙的弱点在脚部，所以也比较容易倒地。

千刃龙的吼叫为龙吼【小】，玩家完全可以在其吼叫动作结束前对其展开攻击。另外，千刃龙每次愤怒吼叫后必定会后跳并飞到空中，玩家可以利用这个特点在其吼叫后来一发闪光玉，就可以在其飞到空中的时候刚好将其闪下地面造成硬直；远程武器的玩家可以站在其正面看准飞空的时机丢出闪光玉，而近战玩家在其吼叫时无需回避或收起武器，只要在吼叫硬直解除后迅速收起武器并往千刃龙的前方丢出闪光玉，闪光玉会刚好在千刃龙飞空的瞬间将其闪下地面。

千刃龙有独有的裂伤效果，在脚抓、甩刺命中后，玩家所在位置会连续出现三次炸裂的特效，前两次伤害很低，不会打断刚体，但最后一下伤害较高，而且会将玩家炸飞并进入裂伤异常状态，该状态下除了蹲下移动外，正常移动、回避、使用武器都会让自己的血量减少，吃烤熟的肉、肉干、蹲下一段时间后该状态会解除，利用下蹲来解除的话，玩家还会得到短时间内“伤害回复速度增加”的效果（体力槽红色部分回复速度加快）。顺带一提，在第三次炸裂，前若能用翻滚离开攻击判定区域，只要不中第三次炸裂则不会受到裂伤效果，而且背对着炸裂判定的时候会被推倒，这样玩家也不会被第三次炸裂炸到，总而言之受到炸裂效果的时候就拼命地按回避键吧。

打千刃龙的难点在于抓住其飘忽不定的位置，每次千刃龙收招后都会往旁边进行侧移几次，此时若一不小心贪刀则很有可能被千刃龙的刺打中而触发炸裂效果进入裂伤状态，所以在千刃龙收招的同时，猎人也应该停止攻击，准备移动到千刃龙的下一个位置进行攻击，另外，千刃龙很喜欢斜对着玩家出招，若发现千刃龙斜对着自己，那么很有可能你会成为千刃龙下一招的目标。

千刃龙比较喜欢飞到空中，但不会持续太久，大约两招左右就会落地。每当看到千刃龙在空中打斜身子，就说明它要使出飞抓了，直接从其正前方跑开或翻滚到身后即可。斜抓是千刃龙的杀手锏，使用前的吼叫动作看多几次就能判断出来。回避只需要横向翻滚即可，而回避二段斜抓的难度则比较大，避开第一次后如果迅速调整视角再来回避第二次是来不及的，所以玩家要判断好千刃龙第一次斜抓后所在的位置来进行回避。顺带一提，在被拘束后立马丢出**こやし**玉，会让千刃龙直接从空中掉落产生硬直，由于G级的怪物即使中了**こやし**玉也很少出现换区的情况，所以打G级千刃龙时故意被拘束也可以作为一个造成硬直的手段。

黑蚀龙（过渡状态）

弱点属性	火、龙
可破坏部位	头、触角、翼、翼脚、尾

普通状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进。

突进噬咬：类似突进的中近距离版本，有一个明显的后撤动作，同样是往其侧面回避。

转身攻击：针对侧面目标的招式，一共有头和尾两次攻击判定，可以往黑蚀龙的身体下方翻滚回避。

吐息：分为单发型、三发型和横扫型三个版本。三发型虽然是左中右三个方向，但是飞行过程中会改变轨道，需要仔细观察来回避；横扫的范围为其前方近距离，远离可回避，注意本作增加了转身后立刻接横扫型的动作，追击时要注意。

空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避，狂龙化状态这招落地后会马上接突进。

狂龙化状态主要招式

吐息：和天回龙一样分为三发型、设置型、爆炸型。三发型的发射顺序为其左、右、中；设置型落地后会分散成三个朝目标接近，可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹；爆炸型一般是吐完一次横向的后会马上接一次竖向的，不过本作还增加了单发的横向或竖向版本。

后跳吐息：分为单发和蓄力两种，两种都会在其身体下方形成爆炸，蓄力版的范围更大，要赶紧远离它的身体下方。

翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，攻击力非常高，同样黑蚀龙的身体下方会比较安全。

拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

准确来说黑蚀龙（过渡）并不是一只独立的怪物，而是处于蜕皮阶段即将变成天回龙的黑蚀龙，所以兼备了两只龙的招式。和一般的黑蚀龙打法一样，在其身体下方是比较安全的，吐息和几招翼脚攻击后都有反击的机会，不过要注意狂龙化后的后跳吐息。另外虽然即将变成天回龙，不过陷阱对其还是有效的，特别是狂龙化变得狂暴后用陷阱会好打不少，还有黑蚀龙（过渡）也是可以捕获的。

巨戟龙

弱点属性	龙、火
可破坏部位	头、翼爪、背、胸、尾

主要招式

滴油：战斗时巨戟龙身上会不断往地面滴油，油和影蜘蛛的蜘蛛丝一样，猎人碰到的话会被拘束，需要连打按键挣脱。

热线：巨戟龙的招牌招式，从口中射出热线引发爆炸，分为一点型和弧线形两种。一点型的爆炸点只有一个，弧线形则在热线经过的地方有几个爆炸点，两种都需要热线放出一会后才会爆炸，可趁这时远离。

空中热线：飞到半空中向地面喷射线，范围非常大，建议换区来躲。

吐油：分为直线型和横扫型两种，直线型只针对单一目标，横扫的范围则覆盖下层大部分区域，可爬到上层平台或者使用飞扑来躲。

翼爪横扫：类似天回龙的翼爪横扫，只针对一侧目标。巨戟龙版本的动作虽然慢，不过判定非常大，

下压：类似黑蚀龙的下压，同样判定非常大，可以往其身体下方移动来躲。

转身攻击：类似黑蚀龙的转身攻击，头和尾部都有攻击判定，断尾后尾巴部位的攻击判定会变小。

狩猎要点

战斗街的防卫战，迎战的是本作新增巨型怪物——巨戟龙。巨戟龙有点像放大版的黑蚀龙，部分招式都是直接从黑蚀龙搬过来的，和黑蚀龙一样，讨伐时站在后脚部分比较安全，近战武器主要在这里输出。

除了一般的攻击外，战斗街还有许多迎击设施，包括了击龙枪、移动炮台、强弩、拘束装置和巨龙炮，多多利用可令讨伐事半功倍。

击龙枪：位于城门处，怪物接近城门时就可使用，开关在其正上方，使用后需要冷却一段时间才能再次使用，所以越早使用越好。

移动炮台：也就是大炮，初始位置在城门上，可以通过两边的开关移动到其他平台上，炮弹的收集位置在城门以及两侧平台都有。和一般的大炮不同，移动炮台可装填10发大炮，然后一次性射出，给予怪物巨大伤害。要注意的是三个平台上大炮所攻击的位置是不一样的，炮弹落点可通过大炮正前方地上的黑点位置来判断。

强弩：位于两侧的平台，**バリスタ**弹也在两侧平台上。

拘束装置：位于中间的场地上，有对地和对空两种，都需要怪物进入拘束装置正前方范围才能打中，可以暂时限制怪物的行动，

用完后需要冷却一段时间才能再次使用。

巨龙炮：城门对面的巨大炮台，一开始并不能马上使用，需要战斗经过一段时间才会提示开放，这时移动炮台的铁轨会连接上巨龙炮平台的，把移动炮台移动过去其就会变成巨龙炮的开关，其他位于下层的猎人则可从梯子爬上去。作为巨龙炮子弹的是“高密度灭龙炭”，这个并不是任务中的道具，而是要自己从狂龙病毒研究买了后带入任务（参考上一期的系统部分）。巨龙炮的落点位于拘束装置的拘束范围（有一大圈烧焦痕迹的地方），所以最好先将怪物拘束后再发射，以免打空而浪费了昂贵的子弹。

单发式击龙枪：破坏了巨戟龙的背部后，它身上背着的初代击龙枪也会掉落，接近击龙枪就可使用，用完就会坏掉。

亚种及回归怪物详解

斧甲虫

弱点属性	冰
可破坏部位	角



主要招式

角顶：移动类招式，有蹭伤判定，有刚体的武器可以无视蹭伤硬直攻击。

突进：长距离的来回突进，突进前有一个很明显的后空翻动作。可以引诱斧甲虫朝着有墙壁的方向撞，这样它会卡在墙壁中一段时间，可趁机攻击。

麻痹液：和彻甲虫的体液不同，斧甲虫的体液变成了麻痹属性，威胁度有所增加，不过液体飞行速度并不快，可以看准了来躲。

爪击：分为针对正面的双爪爪击和针对侧、背面的转身爪击两种，攻击前都有举起爪子的动作。

地上突进：掉下地的斧甲虫升空时必用的招式，看到它振动翅膀的话就得避免站在其正面。

狩猎要点

相比原种，斧甲虫除了部分攻击造成的硬直变大以及体液变为麻痹属性外，其他招式都和彻甲虫一样，连突进撞在墙上会被卡住拔不出来的也没有变，总体来说还是很好狩猎的。武器推荐使用太刀、大剑、斩击斧等攻击范围大的武器，方便命中空中的斧甲虫并把它打下地上，又或者直接使用远程武器。

白猿狐

弱点属性	水、冰
可破坏部位	头、爪、尾

主要招式

挠击：用爪子对前方近距离的挠击，判定小、伤害低。

转身爪击：主要针对背面的目标，转身前有一个回头动作，看到后不要近身就不会被打中。

飞身爪击：浮空后翻个筋斗，用双爪进行强力的攻击，伤害较高，看到它浮空后要格外小心，白猿狐有时还会在飞身爪击后接一个挠击。

连续爪击：先左右爪分别爪击，最后双爪一起爪击，最后一下带有方向修正，要保持移动来躲，招出完后白猿狐的爪子会嵌入地面，可趁这时砍上两刀。



滑空爪击：先后跳拉开距离然后对目标滑翔并爪击，攻击力很高，看到后跳动作时就得准备防御或回避。

追踪爪击：白猿狐独有的招式，飞起后滑翔接近目标并爪击，滞空的时间的较长，而且有很强的追踪性。

连续拍击：边拍击边顺时针转动身子，判定主要在身子的一侧，可反时针移动到另一侧进行攻击。

火焰液：火焰液会根据目标的所在位置调整距离，可绕到它侧面回避并攻击。

后跳火焰液：略微向后浮空后，朝着正前方吐出火焰液并后跳，在其正面时要小心这招，白猿狐有时吐完火焰液后还会接上一个滑空爪击，追击时要小心。

狩猎要点

白猿狐最大的变化点就是耳朵部分变得非常硬，即使紫色斩味打上去也会弹刀，通常状态时还好，最麻烦的是当其发怒耳朵覆盖在头部后，整个头部都会变得弹刀，所以近身武器最好是趁其还没发怒时集中攻击头部尽快破坏耳朵，这样发怒后头部才能砍得进去。远程武器虽然不用担心弹刀问题，但要注意白猿狐的火焰液会根据目标调整距离，命中率有所提升，得有所提防。

荒鬼蛙

弱点属性	冰、雷
可破坏部位	前颚、后脚、背

主要招式



爪击：针对前方目标的爪击，往其身体下方回避即可躲过。

突进：速度较快的直线突进，中距离是要避免站在其正面。

飞扑攻击：从远处向猎人飞扑，有时会转换方向进行多次飞扑。

挖掘：用下颚从地下挖出火药岩，挖掘过程中也带有伤害判定。

咬碎火药岩：把挖起来的火药岩咬碎，火药岩周围的攻击判定很大，尽量不要站在其头部周围。

下压：跳起压向身体下方的目标，看它跳起后要马上远离其影子下方的区域。

扔火药岩：铲起火药岩向远处目标扔去，一般火药岩的飞行轨迹会比较偏荒鬼蛙的左侧，往其右侧回避即可。

侧压：主要针对侧面目标的招式，准备动作是抬起半边身子，从身子下方到整个侧面都有判定，在它侧面攻击时不要贪刀。

粘液：抛物线体液攻击，会根据目标调整距离，攻击力不高，不过中了后猎人的耐力槽会被清空，导致没耐力回避接下来的攻击。

狩猎要点

荒鬼蛙相比鬼蛙最大的变化就是从地下铲起的岩石变成了火药岩，荒鬼蛙将火药岩咬碎或火药岩放置一段时间时都会爆炸，攻击范围比原种的岩石要大很多，站在火药岩的周围时要注意，远程武器看到火药岩时可以尝试将其破坏，以减少威胁，如果是将荒鬼蛙咬着的火药岩破坏，还可以对其造成短小硬直。和鬼蛙一样，近身武器仍然要保持在其后脚附近攻击，将脚部打出硬直后可让其倒地，然后再上前追击，不过在侧面时要注意侧压这招，得往尾巴的方向回避。

沙龙王

弱点属性	冰、雷
可破坏部位	头部、背鳍、尾

主要招式



甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

突进：先后退一个身位的距离，再趴在地上做游动的动作并向前突进。

鱼跃：在沙子里才会使用的招式，钻到目标正下方，游动一会后原地跳出，伤害较大。在跳出前的游动有攻击判定，虽然不会打断刚体，但万一被击倒后，沙龙王从沙里跳出时的伤害基本都会命中。

飞跃：从沙里跳出，笔直向前飞跃一段距离后再落入沙中，被攻击到的猎人会陷入麻痹状态。

吐沙：向前方吐出一口沙，被命中后会进入水属性异常状态。

站立吐沙：竖起身子后向前方广角范围连续吐出3次沙子，被命中后会进入水属性异常状态。

鱼跃吐沙：在沙里才会使用的招式，从沙里跳起并往前方吐出一口沙，然后再落回沙里，被命中后会进入水属性异常状态，跳起动作有攻击判定。

狩猎要点

沙龙王的弱点部位在于脖子、腹部和背鳍，愤怒时鼻子会冒出白烟，濒死时会瘸腿。

沙龙王平时都会在沙里游动，只有在其使用鱼跃吐沙或等其上地面后才有足够的攻击机会，可以直接对沙子里的未愤怒的沙龙王使用音爆弹将其轰上地面并造成长时间硬直。近战时推荐站在其胯下偏后的位置攻击脚部，若其使出突进，往侧面回避即可，若是铁山靠，只需往尾部的位置翻滚即可回避，总的来说沙龙王对近战猎人的威胁不大，而远程的猎人需要小心站立吐沙，若在较近距离被铁山靠时往其头部的方向翻滚即可回避。另外，沙龙王在沙里游动的时候，背鳍有威力极小的攻击判定。

盾蟹

弱点属性	雷、火
可破坏部位	双爪、背壳（2段）

主要招式



侧抓：侧身举起一边蟹爪向目标移动，目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标，威力小，不会打断刚体。

前推：用双爪向前方推，伤害一般，不会打断刚体。

扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害较大。

后撞：双爪高高举起，同时背壳上的头骨下巴会晃动，然后会笔直地向正后方撞去。

跳空压杀：先缩起脚然后高高跳起，然后再原地落下，G级的盾蟹在空中会向着目标直线移动，可用地面的阴影判断其位置，从路径上跑开即可，下压时会产生风压。

喷水：先把双爪交叉，然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱，被命中后会进入水属性异常状态，双爪张开时也有攻击判定，不过伤害很低，不会打断刚体。

移动式喷水：愤怒后才会使用的招式，动作几乎和喷水一样，只不过双爪张开后是高举的状态，喷出水后盾蟹会开始笔直地向侧面移动一段距离，喷水完毕后会在原地有一个发呆的动作。

钻地突击：钻入地下后在地底对目标进行数次突击有时候也会对着目标周围的任意位置进行突击。

钻地捕食：钻入地面后，从地底爬上来扑向前方，前扑时会自动补正前扑的方向，被命中后会进入拘束状态。

绝对防御：全身蜷缩起来一段时间，此状态下无论什么样的攻击都会弹刀，可使用音爆弹让其陷入大硬直，另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。

防御转身：G级盾蟹的特有招式，摆出绝对防御的动作，但同时会对目标转身，然后会突然使用喷水或前推。

狩猎要点

盾蟹的弱点部位在于头，然后是脚，打脚容易让其产生大硬直，所以可以现针对脚部攻击，待其倒地后再攻击头部。愤怒时嘴部会冒出白色泡沫，濒死时会瘸腿。

盾蟹的移动方式比较独特，可以直接进行前后左右的移动，而且侧移还可以改变方向，在这样的移动基础上加上可以针对周围的侧抓、前推、后撞等招式似乎会让人很头疼，但在实际的狩猎中，盾蟹的攻击范围基本不会涉及到其斜面的位置，所以其攻击可以轻松地回避掉。

推荐近战类猎人在其脚下攻击，用贴身围绕的方式和盾蟹周旋，这样可以无视掉喷水这种远距离攻击，如果盾蟹使出侧抓，从其脚下往背后翻滚即可逃离侧抓的攻击范围，由于侧抓伤害小而且不会打断刚体，拥有刚体攻击的武器可以为了输出而无视这招；而后撞的准备动作时间很长而且很明显，玩家完全有足够的时间收刀并走出盾蟹的后撞路径。跳空压杀可以说是对贪刀猎人的杀手锏，哪怕是贪了一刀，一个压杀就可以教低防御的猎人做人了。而使用远程攻击的猎人则可以直接围着盾蟹打游击。

盾蟹最具有杀伤力的就是钻地突击了，但只要玩家持续地在移动基本就不会中招，多人游玩的时候切记要分散跑开，以免误伤无辜的队友，另外，这招在使用中只会对一个目标使用，发现盾蟹的目标不是自己后可以立即进行吃药磨刀等动作。

盾蟹的背壳为一角龙的头骨，可以破坏2次，第一次会破坏后会看到头骨上有所残缺，第二次则是破坏头骨上的角。

紫盾蟹

弱点属性	冰、雷
可破坏部位	双爪、背壳（2段）

主要招式



侧捞：侧身举起一边蟹爪向目标移动，目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标，威力小，不会打断刚体。

前推：用双爪向前方推，伤害一般，不会打断刚体。

扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害较大。

后撞：双爪高高举起，同时背壳上的头骨下巴会晃动，然后会笔直地向正后方撞去。

回身捞击：原地用爪子180度进行捞击。

跳空压杀：先缩起脚然后高高跳起，然后再原地落下，G级的紫盾蟹在空中会向着目标移动，可用地面的阴影判断其位置，下压时会产生风压。

喷水：先把双爪交叉，然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱，被命中后会进入水属性异常状态，双爪张

开时也有攻击判定，不过伤害很低，不会打断刚体。

移动式喷水：愤怒后才会使用的招式，动作几乎和喷水一样，只不过双爪张开后是高举的状态，喷出水后紫盾蟹会以水柱的末端为中心做四分之一的圆周运动。

钻地突击：钻入地下后在地底对目标进行数次突击有时候也会对着目标周围的任意位置进行突击。

钻地捕食：和盾蟹一样，钻地后再爬上地面然后再扑向目标，不过要注意这招可能会在钻地突击后直接在地底使用。

绝对防御：全身蜷缩起来一段时间，此状态下无论什么样的攻击都会弹刀，可使用音爆弹让其陷入大硬直，另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。

狩猎要点

紫盾蟹的弱点部位和盾蟹一样，愤怒和濒死的特征也相同。

紫盾蟹的行动方式和盾蟹一样，但速度会比盾蟹稍快些，特有的回身捞击也使得猎人贴身周旋战术的要求更上了一层。另外紫盾蟹的拘束攻击范围大而且会自动补正方向，所以万一处于其正面，最好使用飞扑来回避。移动式喷水比起盾蟹的更容易回避，只要滚到其移动路径上即可避开。

紫盾蟹的背壳为角龙的头骨，可以破坏2次，第一次会破坏后头骨上的角会被破坏一个，第二次则是双角全破。

虎鲛

弱点属性	冰、雷
可破坏部位	头、背鳍、前爪、尾

主要招式



爪击：对前方的目标的挠击，攻击判定很小，滚到它身体下方即可无视。

体液：向前方吐出抛物线体液，和原种的不同，虎鲛的体液变成了麻痹属性。

蓄力：朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作，接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种选择。其中吐息为从其左侧到正面的扫射，带有水属性异常状态；突进和回转攻击都是直线移动类的招式，区别是突进移动距离较长，但对突进线路两侧的判定较小，而回转攻击则相反，对两侧的攻击判定较大，移动距离较短。

拘束攻击：先退后然后向目标飞扑过来，中了的话会被它吞进肚子里，需转动滑杆和连打按键挣脱，或直接使用こやし玉。

下压：膨胀后的专用招式，跳起向目标压过来，攻击判定非常大，而且落地还带有震动效果。

翻滚：膨胀后的专用招式，用巨大身体展开的翻滚攻击，速度虽慢，但同样判定很大，另外虎鲛还增加了针对两侧目标的侧滚。

吐息：虎鲛膨胀后也会使用吐息，吐息为直线，用完后会回到通常状态。

体液乱喷：膨胀后的专用招式，以自己为中心，向四周喷洒体液，可以趁此时上前攻击。

狩猎要点

相比怪鲛，虎鲛没有冰铠形态，不过取而代之的是在普通状态下也会膨胀，并且次数非常频繁，是个比较棘手的怪物。膨胀后的虎鲛最麻烦的是各种本体招式判定变大，光是躲它的招式就已经分身乏术，基本很难找到攻击机会，推荐近身武器最好带上耐震技能，这样可无视它下压后的震动，见缝插针地进行反击。不用耐震的话也可以使用长枪或铳枪等防御性能好的武器，使用防守反击也是一个不错的打法。

水蛇龙

弱点属性	火、雷
可破坏部位	头、背、后脚、尾

主要招式



突进：稍微往后缩回身子，然后向前方高速突进，比较难躲，最好避免站在其正面。

噬咬：针对前方近距离目标的招式，有时咬完第一下后马上会接第二下，第二下后有较长的硬直时间，可趁这时反击。

撞击：针对远距离目标的招式，撞击前有一个较长的蓄力动作，看到后要准备回避。

甩尾：分为针对前方的和针对后方的两种，两种都能将目标吹飞，然后有可能接包围攻击。

拔水甲＋水弹：将拔水甲甩出，分布在场地周围，拔水甲本身没有攻击力，不过会反弹水蛇龙接下来吐出的水弹，从而进行多方位的攻击。

包围攻击：和绞蛇龙一样的招式，会先用细长的身体将目标围起来，然后慢慢收紧，最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间，可趁这时找到头尾之间的缺口脱出，来不及的话也可以在其使用最后一击的时候飞扑，但要注意包围期间水蛇龙还可能用带有麻痹效果的噬咬，如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击：准备动作后用尾巴使出大范围的横扫，被打中会被水蛇龙紧紧缠住，需连打按键或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击：潜入地中对目标发动攻击，可通过地面泛起的烟尘判断水蛇龙的位置，看到烟尘朝自己而来务必马上远离。

狩猎要点

水蛇龙的大部分攻击和绞蛇龙一样，不过绞蛇龙特有的鸣甲到了水蛇龙身上则变成了拔水甲，当水蛇龙在场上分布了拔水甲后，接下来就很有可能使用水弹攻击，当水弹打在拔水甲上会进行反弹，从而从另一个角度向猎人飞来，所以即使躲过了第一次的水弹也后不能大意，还要留意的二次或三次攻击。打法方面依然是追着后脚打，打倒后再打头部争取破头和背，另外水蛇龙尾巴的肉质有所软化，打不到后脚时也可以攻击这里。

骸蜘蛛

弱点属性	冰
可破坏部位	前爪、麻痹刺（2段）、外套皮

主要招式



爪击：对位于其身体周围的猎人挥动镰刀状的前爪进行攻击，虽然攻击力不高，不过速度很快，近身时要多变换位置，否则很容易被这招打中。

摆荡：利用蜘蛛丝在空中摆荡，从空中向猎人发起攻击，一般摆荡都不止一次，具有一定迷惑性，有盾的武器最好选择防御，另外摆荡中碰到骸蜘蛛的话还会被它背上的刺所麻痹。

钻地：钻入地中，利用铁角攻击从猎人脚下发起攻击，附带毒属性。

可根据地面的烟尘判断骸蜘蛛的位置。

跳跃爪击：中远距离的突进技，中距离直接起跳扑向猎人，远距离会作出一个摆荡动作，可以横向移动回避。

吐丝：虽然攻击力不高，不过中了的话会被暂时封住行动，得转动滑杆和连打按键来摆脱，另外吐出的丝线会暂时残留在地上，踩到的话也是一样的效果。

后跳吐丝：近距离的吐丝，虽然只有一发，不过发动速度很快，比较难躲。

吐丝突进：朝地上吐出丝线，然后卷回丝线的移动技能，攻击力不高，主要用来瞬间接近猎人。

尾刺攻击：当猎人位于其身体下方时常使用的招式，附带毒属性，看它直立身体时就要注意了。

铁角攻击：攻击力高、攻击判定大，而且还有毒属性，不过准备时间比较长，看到它伸出嘴巴的铁角时就赶快远离回避。

狩猎要点

生活在沙漠的骸蜘蛛不会使用双层地形，取而代之的是追加了新的摆荡招式，摆荡第一下一般都是假动作，会荡到玩家的视角外，从另一个方向发起攻击，一定要用锁定镜头功能时刻保证它在画面内，这样才能看准来躲，当然如果用的是有盾的武器最保险还是选择防御，骸蜘蛛疲劳后使用这招时会失败，是很好的攻击机会。骸蜘蛛另一个独有招式是钻地，不过威胁不大，看到烟尘远离即可。

炮甲虫

弱点属性	冰、雷
可破坏部位	头、爪、脚、尾

主要招式



突进：速度很慢的突进，有充足的时间回避，合体时突进完后尾巴有攻击动作，上前追击的话要小心。

合体：在身体下方放出费洛蒙召唤斧甲虫合体，费洛蒙带有臭气效果，需要远离来躲。

扫尾：速度很慢的扫尾，判定主要在其身体的一侧。

尾夹攻击：使用尾部的夹子攻击目标，攻击前的准备动作是竖起尾巴，远离或钻到它身体下方都可以。

侧撞：针对近距离目标的招式，攻击判定很大，看到后撤的动作后就要准备回避或防御了。

甲虫激炮：直线的飞行道具，合体后性能强化，中了必定晕眩。

斧甲虫炮弹：合体时将身上的斧甲虫发射出去，发射准备过程中会一直会根据猎人位置进行方向修正，要保持横向移动来躲。

狩猎要点

和原种一样，炮甲虫的特点也是会召唤手下斧甲虫进行合体，并且除了一般的使用费洛蒙合体外，炮甲虫还可以直接用尾夹从地下抓出一只斧甲虫来合体，所以要面对两只虫合体形态的时候非常多。合体后虽然炮甲虫的招式性能有所强化，不过招式很慢，依然问题不大，麻烦的倒是斧甲虫的麻痹液，被麻痹的话就有可能遭到炮甲虫的重创，有条件最好带上麻痹无效技能。对付炮甲虫最安全的还是在其身下，它针对身下的招式很少，惟一要小心的就是合体时放出的费洛蒙，不过炮甲虫大多数时候都直接从地下抓斧甲虫合体，费洛蒙使用的频率比原种少很多。另外还有要注意的是捕获的时候如果是合体状态得使用麻痹陷阱，落穴是无效的，

一角龙

弱点属性	雷、冰
可破坏部位	头角（2段）、背甲、尾

主要招式



奔跑：举起两翼奔跑，有很强的方向补正，但速度很慢，跑到目标前会接前咬、甩尾、角顶等招式。

前咬：对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞：先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击：先后退一步，然后再用身体撞向前方。

角顶：前冲一个身位的距离并用头角顶起前方的目标，有时会连续使用。

侧身角顶：做出类似铁山靠的侧身动作，但会用头角顶起头部附近的目标。

扫尾：用尾巴向自身后方扫2次。

钻地突击：钻入地下，然后移动到目标正下方后停留一会再跳出。

狩猎要点

一角龙的弱点部位在于两脚、腹部和尾巴，愤怒时头上会出现红色斑点，濒死时会瘸腿。

一角龙基本等于角龙的弱化版，出招速度比角龙慢，招式基本都不会涉及到胯下，所以能站在胯下安逸地进行输出，反而远程猎人则需要经常走位来回避一角龙的攻击。一角龙平时很喜欢用“奔跑”跑到目标前使用招式，哪怕是为了站在其身后的玩家，它也会诚恳地跑一大圈绕回来进行攻击，这种恶意卖萌的行为也为玩家提供了走位和准备下一轮攻击的机会。另外，一角龙在非愤怒状态下钻进地底后可以用音爆弹将其轰出来造成硬直，不过要注意在此之后一角龙必定会进入愤怒状态。

一角龙钻地的最后一段动作有风压效果，但由于一角龙会在目标脚下停留一会再跳出，所以即使被风压影响，玩家也可以及时逃离一角龙的攻击范围，不过为了以防万一还是建议大家不要贪刀。一角龙和角龙最大的区别就在于吼叫，一角龙的吼叫即使是在不愤怒的状态下对猎人的硬直时间也非常长，大约到一角龙准备进行下一次攻击时硬直才会解除，更别说愤怒后速度加快的一角龙了，所以推荐配出“高级耳栓”技能再与其进行战斗。

角龙

弱点属性	冰
可破坏部位	头角（2段）、背甲、尾

主要招式



前咬：对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体

对前方进行侧撞。

冲撞：先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击：先后退一步，然后再用身体撞向前方。

扫尾：用尾巴向自身后方扫2次。

钻地突击：钻入地下，然后移动到目标正下方并跳出。

钻地冲撞：钻入地下，然后地上某处会不断地有沙子涌出，角龙会从沙里跳出来并往目标的方向直接进行冲撞，伤害比普通冲撞要大。

狩猎要点

角龙的弱点部位在于两脚、腹部和尾巴，愤怒时嘴里会冒出黑烟，濒死时会瘸腿而且很容易发怒。

角龙的招式基本都不会涉及到其胯下，所以在其胯下输出是个不错的选择。角龙钻入地底的动作带有风压效果，在角龙愤怒时被钻地风压影响后的下一件事情很可能就是猫车，所以推荐武器没有刚体效果的近战猎人配出风压无效的技能再狩猎以防万一。

角龙平常状态下攻击速度略慢，将视角对准角龙后横向移动基本可以躲开大部分招式，在其收招的时候可以对其发动攻击；和一角龙一样，非愤怒状态的角龙钻地后可以用音爆弹对其造成硬直，不过此后必定会愤怒。

愤怒状态的角龙速度加快了很多，而且钻到地底时免疫音爆弹，近战型猎人在面对愤怒状态的角龙时会显得比较吃力，因为当你追上角龙的时候它已经可以转身对你再次进行冲撞了，几乎没有机会进行攻击，走位不好的情况下还可能被撞进死角直接逼死，所以在进行回避的时候最好要保持自己的位置不在地图的边缘。由于角龙愤怒后会导致狩猎节奏变快，所以操作方面也不能懈怠，可能会由于慢了半秒进攻而导致贪刀被攻击的情况，推荐随时调整好视角将角龙保持在视角之内，只要把握得当，依然可以在角龙收招的时候追上并展开攻击。

角龙的头部需要破坏两次才算完全破坏，第一次是断一只角，第二次则是两角全破，而由于头部对伤害的吸收较低，所以没有特别需要的情况下最好不要对头部进行攻击，这样有被冲撞击中的危险。另外，对角龙还可以实行卡角战术，引诱角龙撞上墙壁后，角龙会因为角被卡在墙里而挣脱一段时间，但要注意当头部被完全破坏后就不能再使用这个战术了。

黑角龙

弱点属性	冰
可破坏部位	头角（2段）、背甲、尾

主要招式



前咬：对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞：先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击：先后退一步，然后再用身体撞向前方。

角顶：向自己的左前方进行角顶，此时尾巴也有攻击判定。

二段角顶：在角顶后向自己的右前方再次使用角顶。

扫尾：用尾巴向自身后方扫2次。

钻地突击：钻入地下，然后移动到目标正下方并跳出。

钻地冲撞：钻入地下，然后地上某处会不断地有沙子涌出，黑角龙会从沙里直接往目标的方向跳出，距离近的玩家推荐直接使用飞扑回避。

狩猎要点

黑角龙的弱点部位和角龙相同，愤怒和濒死时的特征也相同。

黑角龙的速度和攻击力比角龙更上一个档次，而且会连续使用部分招式，比如冲刺后立即钻地、冲刺后角顶等等。愤怒后的黑角龙速度更快，近战猎人更难追上黑角龙进行攻击，可以考虑转为远程武器配合闪光玉来进行攻略。

崩龙

弱点属性	火
可破坏部位	头部（2段）、前爪、腹部、背鳍、尾

主要招式



前咬：向前方咬，伤害判定位于头前方，伤害很小。

回身铲雪：前爪先撑起上半身，然后回过身体用下颚铲起后方的目标，此时尾巴也有攻击判定，被铲中后会进入冰属性异常状态。

铲雪：将面前的雪铲起，被铲起的雪砸到的玩家会进入雪人状态，被铲中的玩家会进入冰属性异常状态。

甩尾：右抓和右脚缩在一起，高举尾巴，然后从自身后方往其左前方甩尾，此时其身下为安全区域，被命中后会进入冰属性异常状态。

突进：以超慢的速度向目标突进，此时几乎全身都有攻击判定，有很强的方向补正，可以在其前爪抬起时从下方翻滚过去。

飞扑：使用前会有很明显的准备动作，然后对目标使用飞扑，除了尾巴外全身都有攻击判定。

吼叫：双脚站立起来使出吼叫，范围很大，而且会震伤其附近的玩家，同时场地上方还会有冰柱掉落，被冰柱砸中会进入雪人状态。

重压：先双脚站立起来，然后再倒下，准备动作和吼叫有点类似，但可以从其挥舞的前爪来判断使出的是重压。

水流喷射：向正前方吐出一道高压水流并从下往上扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会进入雪人状态。

站立水流喷射：用双脚站起，从左到右射出水流扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会进入雪人状态。

破冰船：钻入地底后，露出背鳍对目标突进，方向补正非常强，有时还可能会连续使用两次破冰船。

狩猎要点

崩龙的弱点部位在于头部。由于大部分招式自带冰属性异常状态和雪人状态，所以**ウチケシの**实和消散剂可以说是必备道具。

崩龙的攻击模式和霸龙差不多，不过招式的效果稍有不同。和霸龙一样，崩龙的部分招式也能够引起场地高低差的变化。

崩龙的弱点虽然在头部，但近战时能够安全攻击头部的机会非常少，所以推荐近战猎人可以集中火力攻击崩龙的右后脚，只要时常保持自己位于其右后脚的外侧，就可以无视掉崩龙的大部分招式，在将崩龙打出倒地硬直后可以趁机攻击头部或尾巴。而远程猎人则可以安心地攻击头部，不过要注意崩龙的突进和水流喷射，稍不注意就很有可能送命。

对于没打过崩龙的玩家来说最难的就数崩龙经常使用的破冰船了，由于强大的方向补正，想不用飞扑来进行回避几乎是不可能的，而很多玩家即使回避了破冰船，却又因为地图版边把崩龙挤了过来而中招，所以回避时切记不要跑到地图版边，直接算好时机利用飞扑的无敌，让崩龙的背鳍把你挤出攻击范围外即可。除了破冰船，还需要经常注意崩龙的吼叫，一旦不小心贪刀就很容易被吼叫造成大伤害。

www.docin.com

霞龙

弱点属性	火、龙
可破坏部位	头角、翼、尾

主要招式



吐舌：向前方吐出舌头攻击目标，被命中后会被偷盗物品。

甩舌：伸出舌头往左甩出后再往右甩，被命中后会被偷盗物品

突进：甩着舌头往前方快速爬行，被舌头命中会被偷盗物品。

抓击：用右爪向右前方攻击。

拍尾：目标在后方时使用的招式，原地用尾巴拍向地面。

喷射毒液：挺起头后喷出一团毒液，毒液落地后会残留一段时间。顾名思义，被击中后会进入中毒状态，有时候还会连续喷射两次。

喷射毒雾：后退一段距离后，站起来向前方喷射毒雾，被命中后会进入中毒状态。

毒雾扩散：使用前会有较长时间而且很慢的准备动作，然后跳起往自己下方射出毒液，毒液落到地面后会转变成毒雾，毒雾的伤害很低，会慢慢地向四面扩散，持续一段时间后消失。

隐形移位：霞龙愤怒后使用的招式，会突然隐身消失，然后很快会出现在目标前。

毒雾扫射：愤怒后才会使用，两脚站立起来，深吸一口气后到处乱喷毒雾，还可能会转身对着后方的目标扫去，伤害非常高，推荐见到此招后尽快远离。

狩猎要点

霞龙的弱点部位在于头部。霞龙愤怒时会在场地内放出雾气，此后可以让自己隐身，濒死时会瘸腿。

霞龙的大部分招式都带中毒状态，所以解毒药是必备道具，而霞龙可以偷取物品的招式则要注意这些招式都会有一个伸舌头的准备动作。

霞龙的大部分招式都无法顾及到自己身后，所以推荐玩家站在后脚外侧进行输出。当给予脚部足够的伤害后霞龙会倒地，此时可以安心地对其弱点的头部进行输出。霞龙愤怒后会经常使用隐形移位，移位后霞龙会在目标附近出现，而这个位置霞龙的所有招式几乎都能够攻击到，所以切记不要贪刀，及时收刀然后看准可以探知霞龙的时机立马将其调入视角内准备回避。虽然总体的战斗比较简单，但由于脚部对伤害的吸收较低，所以战斗的时间会比较长，期间要注意霞龙能够攻击到其后脚的几个招式。

另外，霞龙正常速度爬行的时候脚部会有伤害判定，虽然不会打断刚体，不过伤害也不算低，被蹭几次就需要吃药了，所以进攻的时候要注意保持一定的距离。

G位武器派生表

片手剑

ハンターナイフ系

武器名	性能
レベリオルナイフ	攻击力238、（毒350）
└レベリオルナイフ改	攻击力 308、(毒 380)
└リヴェンジナイフ	攻击力 364、(毒 410)
THEディテクター	攻击力 252、龙 260
└THEトゥル	攻击力 322、龙 310
└THEシャロック	攻击力 336、龙 350
ロイヤルローズ	攻击力 252、毒 260
└ロイヤルローズ改	攻击力 336、毒 270
└ハイネスローズ	攻击力 378、毒 290
└ルナティックローズ	攻击力 406、毒 310
パラスパイクサークル	攻击力 252、麻痹 150
├パラスパイクロンド	攻击力 322、麻痹 210
│ └パラライズロンド	攻击力 364、麻痹 150
└ラピスプリズム	攻击力 308、水 320
└グローツラング	攻击力 336、水 370
狱剑リュウリン	攻击力 224、龙 350
└狱剑リュウリン改	攻击力 350、龙 390
│ └狼牙剑【欲狱】	攻击力 378、龙 480
└ラギアソード	攻击力 252、雷 180
└ハイラギアソード	攻击力 280、雷 270
└ネオラギアソード	攻击力 350、雷 300
└白雷剑ネオディニス	攻击力 350、雷 378
アジダル・ハーカス・	攻击力 224、麻痹 240
└ク・ドルガン	攻击力 308、麻痹 270
└クドラ・バルガン	攻击力 336、麻痹 320
デッドリイタバルジン	攻击力 196、毒 500
└ゲリョフランキスカ	攻击力 294、毒 520
└ゲリョフランキスカ改	攻击力 350、毒 580
雷神剑インドラ	攻击力 224、雷 400
└雷神剑リグ・インドラ	攻击力 294、雷 450
ゴールドマロウ	攻击力 280、火 200
└ゴールドラディウス	攻击力 336、火 260

ハンターナイフ系

武器名	性能
└プラチナムドーン	攻击力 378、火 300
└アニュラ＝ソル	攻击力 392、火 350
爆碎の裂剑	攻击力 238、爆破 220
└破岩剑デストルクジオ	攻击力 336、爆破 320
└碎光の恒剑	攻击力 378、爆破 320

ボーンククリ系

武器名	性能
エクスシャープフィン	攻击力252、冰210
├ジェロアクザル	攻击力308、冰280
│ └ザギルキルアクザル	攻击力364、冰330
└アゲートゼーゲ	攻击力336、麻痹100
└ザギルジンゼーゲ	攻击力392、麻痹130
冲剑【虎啸】	攻击力280、（爆破150）
└冲剑【虎啸】改	攻击力280、（爆破150）
└绝冲剑【虎王】	攻击力280、（爆破150）
两圣十字グラディアト	攻击力252、水210、防+40
└ブライトナイト	攻击力322、水220、防+40
└セイントデイム	攻击力364、水240、防+45
└正统十字ペリスケリス	攻击力392、水260、防+50
豪剑アグニ	攻击力294、火300、防+20
└炎神剑アグニ	攻击力322、火330、防+20
└炎魔剑イフリート	攻击力392、火360、防+25
└炎魔神剑イフリート	攻击力420、火400、防+30
ブラッディネルソード	攻击力224、眠180
└ブラッディスローター	攻击力252、眠200
└コールドブラッド	攻击力280、眠210
└モータルハート	攻击力308、眠220

タスクギア系

武器名	性能
クラニウムラス	攻击力 182、(冰 400)
└マインカルコス	攻击力 252、(冰 500)
└オリクロマティア	攻击力 308、(冰 550)

ルドロスネイル系

武器名	性能
オデッセイブレイド	攻击力238、（水380）
└オデッセイブレイド改	攻击力280、（水430）

ルドロスネイル系

武器名	性能
└マスターオデッセイ	攻击力350、（水490）

ねこ？ぱんち系

武器名	性能
にゃんにゃんぼう	攻击力 126、麻痹 280
└メラルーツール	攻击力 252、麻痹 380

ガノフィンスパイク系

武器名	性能
ハイガノススパイク	攻击力210、眠250
└ガノシアンスパイク	攻击力266、眠280
└ガノシアンスパイク改	攻击力322、眠330

武者备え系

武器名	性能
豪剑【天羽々斩】	攻击力 196、水 470、防 +30
└大蛇御魂	攻击力 266、水 500、防 +40
└豪崇剑【八重垣】	攻击力 280、水 530、防 +45

紫电系

武器名	性能
雷神剑キリン	攻击力182、雷480、防+15
└雷神宝剑キリン	攻击力294、雷580、防+30

冰神剑キリン系

武器名	性能
冰神剑キリン	攻击力 196、冰 450、防 +15
└冰神宝剑キリン	攻击力 308、冰 540、防 +30

裂き爪と刚皮の盾系

武器名	性能
二律背反の矛盾カイト	攻击力336、（麻痹120）、防+20
└迷宫王ムエルカイト	攻击力420、（麻痹140）、防+25
└帝蛇ダラスケイル	攻击力448、（麻痹180）、防+35
└蛇帝铊エスカマデュラ	攻击力462、（麻痹200）、防+40

黑龙剑系

武器名	性能
黑龙剑	攻击力 280、龙 200
└真・黑龙剑	攻击力 406、龙 280

黑灭龙剑派生

武器名	性能
黑灭龙剑	攻击力238、爆破300
└真・黑灭龙剑	攻击力392、爆破340

凄くさびた片手剑系

武器名	性能
封龙剑【怨绝一门】	攻击力 168、龙 520
└破龙剑【邪绝一门】	攻击力 266、龙 600
エストレモ=ダオラ	攻击力 266、冰 260
└ミストラル=ダオラ	攻击力 378、冰 350

凄く风化した片手剑系

武器名	性能
风化した片手剑	攻击力112
├祀导器【一门外】	攻击力140、龙600
│└祀导神器【不门外】	攻击力182、龙630
│　└祀导神器【封解】	攻击力210、龙740
└テオ=スパーダ	攻击力238、爆破400
└テオ=エンブレム	攻击力350、爆破500

勇者の剑系

武器名	性能
勇者の剑	攻击力 182、(火 300)、防 +15
└マスターソード	攻击力 196、(火 400)、防 +20

勇ましき兵系

武器名	性能
勇ましき兵	攻击力406、眠70
└破灭のキリエ	攻击力434、眠140

崩铊キクキカムルバス系

武器名	性能
崩铊キクキカムルバス	攻击力 364、冰 110、防 +20
└崩天铊キクキオンカム	攻击力 504、冰 170、防 +20

ナーブルアルファルド系

武器名	性能
ナーブルアルファルド	攻击力252
└ナーブルアルファルド改	攻击力280
└反逆の碎牙	攻击力364
└反逆牙バグナレギオン	攻击力406

サーブルスパイク系

武器名	性能
サーブルスパイク	攻击力 294、(火 100)
└サーブルガッシュ	攻击力 364、(火 140)
└デゼルヴェント	攻击力 392、(火 200)

クリムゾングラブ系

武器名	性能
クリムゾンクラブ	攻击力266
├クリムゾンクラブ改	攻击力308
│└モノブロスクラブ	攻击力364
│　└リベットクラブ	攻击力406
│　　└黑咒	攻击力434
│　　　└黑咒剑アニマ	攻击力476
└金兽棍	攻击力322、雷160
└金兽棍【禁忌】	攻击力420、雷230
└金兽棍【禁咒】	攻击力448、雷270

其他

武器名	性能
ライズorトウルー	攻击力 434、龙 80
シュトル=エルダオル	攻击力 476、冰 220
祖龙灵剑	攻击力 378、龙 440
雷剑コロドライト	攻击力 168、雷 220

双剑

ツインダガー系

武器名	性能
サイクロン	攻击力210、(冰260)
└トルネードトマホーク	攻击力 308、(冰 290)
└タイフーン	攻击力 364、(冰 340)
冲爪【虎豹】	攻击力 266、(爆破 100)
└冲爪【虎豹】改	攻击力 378、(爆破 140)
└绝冲爪【虎刃】	攻击力 420、(爆破 180)
フローズン=デス	攻击力 182、冰 350
└グレイス=マインド	攻击力 252、冰 370
└グレイス=ソウル	攻击力 308、冰 390
インセクトアラート改	攻击力 280、(麻痹 150)
└甲刃インセクトロード	攻击力 322、(麻痹 190)
マスターセーバー	攻击力 182、水 200
└マスターセーバー改	攻击力 280、水 230
└双圣剑ギルドナイト	攻击力 336、水 280
THEアポストル	攻击力 224、龙 200
└THEヘヴン	攻击力 332、龙 250
└THEシャングリラ	攻击力 350、龙 300
フローズンクリーパー	攻击力 210、冰 260、水 220
├グレイシャーバイト	攻击力 308、冰 300、水 260
│└鲛牙のブリザギル	攻击力 364、冰 340、水 330
└砂食みの切齿	攻击力 322、麻痹 100
└漠食いキロネクス	攻击力 392、麻痹 150

ボーンシックル系

武器名	性能
双剑オオナズチ	攻击力238、毒350
└霞双剑オオナズチ	攻击力392、毒420
ゲキリュウノツガイ	攻击力266、火200
└ゲキリュウノツガイ改	攻击力308、火240
└コウリュウノツガイ	攻击力406、火300
エバーグリーン	攻击力238、(眠120)
└エバーグリーン改	攻击力322、(眠150)
└パラダイスグリーン	攻击力378、(眠200)
旋怀ジャイロエッジ	攻击力210、水260、防+10
└旋破クロスドリル	攻击力308、水270、防+15
└大旋破クロスヴェルト	攻击力350、水280、防+20
└超旋破クロスエンド	攻击力378、水300、防+20
ウルクスアルマス	攻击力210、冰240
└ウルクスアルマス改	攻击力280、冰270
└ウルクスグランディネ	攻击力350、冰300
王双刃ハタタカミ	攻击力196、雷140
└王牙双刃【土雷】	攻击力210、雷180
├雷双剑ツインクルス	攻击力238、雷240
│└ネオツインクルス	攻击力308、雷260
│　└白雷双剑ネオクルス	攻击力392、雷280
└狱双刃リュウソウ	攻击力252、雷300、龙280
└狱双刃リュウソウ改	攻击力336、雷310、龙320
└狼牙双刃【雷狱】	攻击力364、雷330、龙360
テッセン【凶】	攻击力224、(毒220)
└テッセン【厄】	攻击力308、(毒240)
└黑狼姬のグンセン	攻击力336、(毒280)
└黑狼姬のエンオウセン	攻击力359、(毒300)
爆碎の双刃	攻击力238、爆破200
└破岩双刃アルコバレノ	攻击力350、爆破250
└碎光の双闪	攻击力378、爆破300

ガノカットラス系

武器名	性能
ヴァッサーヴェルデン	攻击力 210、水 320、眠 220
└战扇刃ジェードトス	攻击力 280、水 350、眠 240
└战扇舞刃レムジェード	攻击力 336、水 380、眠 300

アイル—君メラル—君系

武器名	性能
アイル—様メラル—様	攻击力126、麻痹200
└アイル—卿メラル—卿	攻击力280、麻痹280

迅雷系

武器名	性能
双雷剑キリン	攻击力168、雷340
└双雷宝剑【麒麟儿】	攻击力308、雷440

メルトウォーリア系

武器名	性能
メルトブレイヴァー	攻击力280、火320、毒170、防+20
└メギドスクラッチ	攻击力378、火360、毒190、防+25
└メギドブレイカー	攻击力406、火410、毒210、防+30

フレイムストーム系

武器名	性能
フレイムストーム	攻击力224、火230
└サラマンダー	攻击力280、火270
└ノワルイグニス	攻击力308、火330
└炎焰刃イグナトル	攻击力336、火380

祭囃子・叫雹ノ调系

武器名	性能
祭囃子・叫雹ノ	攻击力196、冰400、麻痹・220
└祭囃子・幻兽ノ调	攻击力266、冰440、麻痹・260

崩刃ヤッカムルバス系

武器名	性能
崩刃ヤッカムルバス	攻击力 378、冰 90、防 +20
└崩天刃ヤッカオンカム	攻击力 518、冰 120、防 +20

ブロス系

武器名	性能
ロス	攻击力378
└ブロス=クロス	攻击力406
└ブロス=ケイオス	攻击力448

咎めし鋲系

武器名	性能
咎めし鋲	攻击力 406、眠 70
└永诀のクラウィ	攻击力 434、眠 100

食いしん坊セット系

武器名	性能
シエロツール	攻击力168、(火400)
└旨双剑ムースアブール	攻击力224、(火460)

双龙剑系

武器名	性能
双龙剑【极冲】	攻击力 238、龙 320
└双龙剑【至极】	攻击力 364、龙 420

愤怒の双剑系

武器名	性能
业双刃ベガモラルタ	攻击力252、(龙200)
└灭双刃ダークブリング	攻击力434、(龙280)

ザクンアルギエバ系

武器名	性能
ザクンアルギエバ	攻击力 238
└ザクンアルギエバ改	攻击力 280
└叛逆の裂爪	攻击力 364
└叛逆爪セルレギオン	攻击力 406

黑棘を束ねし刃系

武器名	性能
森罗万象を裂くグルカ	攻击力322、(麻痹80)、防+30
└斩裂王グルカンバール	攻击力378、(麻痹100)、防+40
└帝棘ダラアンバル	攻击力434、(麻痹140)、防+40
└蛇帝棘ベルムマデュラ	攻击力448、(麻痹160)、防+40

霸爪アムルカムトルム系

武器名	性能
霸爪アムルカムトルム	攻击力 322
└霸锐爪クーネアムカム	攻击力 476

双龙刃【红莲暗夜】系

武器名	性能
双龙刃【红莲暗夜】	攻击力224、龙280、爆破220
└真・双灭龙刃	攻击力392、龙350、爆破300
└真・双灭龙刃【黄昏】	攻击力420、龙370、爆破310

斗鬼【高丸】系

武器名	性能
斗鬼【高丸】	攻击力 420、雷 290
└斗神鬼【大岳丸】	攻击力 434、雷 330

凄く风化した双剑系

武器名	性能
风化した双剑	攻击力112
├封龙剑【超绝一门】	攻击力126、龙420
│└封龙剑【真绝一门】	攻击力182、龙450
│　└封龙剑【极绝一门】	攻击力210、龙550

凄く风化した双剑系

武器名	性能
└ツインネイル	攻击力196、冰400、爆破160
└冰炎剑ヴィルマフレア	攻击力210、冰450、爆破180
└冰炎魔剑ヴィルマクス	攻击力350、冰490、爆破220

其他

武器名	性能
ヘヴン or ヘル	攻击力420、龙60
ツインエルダー	攻击力448、冰150、爆破150
双龙神【黑天白夜】	攻击力406、龙410、雷360

大剑

アイアンソード系

武器名	性能
マスターブレイズ	攻击力768、（火380）、防+30
└エクセルブレイズ	攻击力1104、（火400）、防+35
└グランドブレイズ	攻击力1248、（火430）、防+40
クロームデスレイザー	攻击力768、毒380
└クロームヘル	攻击力1056、毒420
└クロームヘヴン	攻击力1152、毒470
フルフルミナント	攻击力816、雷450
└ブラッドフルソード	攻击力1088、雷550
└ブラッドフルミナント	攻击力1200、雷630
虾蟆の大包丁【荒砥】	攻击力912、（水270）
└荒虾蟆の出刃	攻击力1248、（爆破350）
└荒虾蟆の出刃【沸崩】	攻击力1392、（爆破420）
クラッグクリフ	攻击力1008、（火370）、防+30
└クラッグクリフ改	攻击力1392、（火380）、防+40
└绝崖剑タイタニアス	攻击力1488、（火390）、防+50
THE アポカリプス	攻击力768、龙250
└THE シャイニング	攻击力1056、龙320
└THE オリジン	攻击力1152、龙400
狱大剑リュウカク	攻击力816、龙440
└狱大剑リュウカク改	攻击力1152、龙490
└狼牙大剑【边狱】	攻击力1296、龙550
鬼金棒	攻击力864、雷240
│└大鬼金棒	攻击力912、雷260
│　└大鬼金棒【温罗】	攻击力1296、雷300
│　　└大鬼金棒【猿魔王】	攻击力1134、雷350
└真・王牙大剑【一天】	攻击力1104、雷400
└ガオウ・ガルバルク	攻击力1248、雷500
カタラクトブレイド	攻击力816、水480
└カタラクトブレイド改	攻击力1200、水600

ボーンブレイド系

武器名	性能
ティガノアギト	攻击力672
├轰大剑［王虎］	攻击力864
│└カーサスブレイド	攻击力912、（爆破250）
│　└冲大剑【赤威】	攻击力960、（爆破300）
│　　└冲大剑【赤威】改	攻击力1296、（爆破330）
│　　　└绝冲大剑【神威】	攻击力960、（爆破300）
├ディオスブレイド	攻击力720、爆破180
│└ディオスブレイド改	攻击力768、爆破230
│　└爆碎の大剑	攻击力864、爆破280
│　　└破岩大剑ディオホコリ	攻击力1200、爆破350
│　　　└碎光の击剑	攻击力1296、爆破400
└エクスキューション	攻击力912
├エクスキューション改	攻击力1248
│└执行人の大斧	攻击力1440
└角龙剑ターリアラート	攻击力1392
└角王剑アーティラート	攻击力1536
ブラッシュディム	攻击力864、毒360
└ブラッシュデイム改	攻击力1152、毒400
└ブリュンヒルデ	攻击力1296、毒450
オベリオン	攻击力864、（火480）
└オベリオン改	攻击力1296、（火500）
└ペイルカイザー	攻击力1344、（火530）
辉剑リオレウス	攻击力912、火500
└辉剑リオレウス改	攻击力1022、火550
└辉王剑リオレウス	攻击力1296、火620
煌剑リオレウス	攻击力816、火320
└煌剑リオレウス改	攻击力1104、火370
└煌炎剑リオレウス	攻击力1200、火420

ボーンブレイド系

武器名	性能
ザザッシュブレイド	攻击力720、水680
├ジャラーブレイド	攻击力960、水730
│└ジャジャラブレイド	攻击力1056、水800
└ファウラーブレイド	攻击力912、火730
└フルファウラブレイド	攻击力1008、火800
スキュラルシャーバー	攻击力672、（眠350）
└スキュラミアシゾー	攻击力960、（眠370）
└ネグルスキュラ	攻击力1008、（眠400）
└ネグルヴァアルスキュラ	攻击力1104、（眠450）

蛇剑【大蛇】系

武器名	性能
蛇剑【毒蛇】	攻击力720、毒700
└咬剑【大蛇头】	攻击力1056、毒800
セイリュウトウ【凶】	攻击力816、（毒600）
└セイリュウトウ【厄】	攻击力1152、（毒620）
└黑狼王のエンゲツトウ	攻击力1248、（毒650）
暗夜剑【宵暗】	攻击力768、（麻痹300）
└暗夜剑【宵暗】改	攻击力1056、（麻痹340）
└无明大剑【苦谛】	攻击力1152、（麻痹390）

水剑ガノトトス系

武器名	性能
苍刃剑ガノトトス	攻击力864、水320
└苍刃剑ガノトトス改	攻击力1152、水380
└大海流剑ガノトトス	攻击力1296、水450

レイトウマグロ系

武器名	性能
レイトウ本マグロ	攻击力 672、冰 500
└瞬间レイトウ本マグロ	攻击力 960、冰 750

召雷剑【麒麟】系

武器名	性能
召雷剑【麒麟王】	攻击力768、雷620、防+25
└召雷剑【麒麟帝】	攻击力1152、雷860、防+35

レッドシザー系

武器名	性能
レッドシザー	攻击力 816、防 +20
└グレートシザー	攻击力 1056、防 +30
└バイオレットシザー	攻击力 1200、(冰 250)、防 +45
└グランドシザー	攻击力 1296、(冰 350)、防 +60

ヴォルガベル系

武器名	性能
ヴォルガンツアー	攻击力768、（爆破250）
└ヴォルガヴァーチ	攻击力1008、（爆破460）
└ヴォルガンヒッツェ	攻击力1152、（爆破620）

ベルセルクソード系

武器名	性能
业剑グルンティング	攻击力 912、龙 130
└灭剑ダークディング	攻击力 1392、龙 200

チェーダアルザバル系

武器名	性能
チェーダアルザバル	攻击力864
└チェーダアルザバル改	攻击力960
└反逆の断刀	攻击力1248
└反逆刀ローグレギオン	攻击力1392

大振りな剑鳞の欠片系

武器名	性能
铠袖一触に绝つダイト	攻击力 1008、(麻痹 240)、防 +25
└断罪王ウォルダイト	攻击力 1344、(麻痹 290)、防 +30
└帝剑ダラトラオム	攻击力 1440、(麻痹 320)、防 +40
└蛇帝剑レヴリマデュラ	攻击力 1488、(麻痹 360)、防 +45

暴雪剑【麒麟帝】系

武器名	性能
暴雪剑【麒麟帝】	攻击力672、冰600、防+40
└暴雪剑【麒麟圣】	攻击力960、冰700、防+42
└暴雪剑【麒麟神】	攻击力1104、冰800、防+46

霸剑エムカムトルム系

武器名	性能
霸剑エムカムトルム	攻击力 1104
└霸王剑クーネエムカム	攻击力 1632

崩剑ウェンカムルバス系

武器名	性能
崩剑ウェンカムルバス	攻击力1248、冰100
└崩天剑エンテオンカム	攻击力1728、冰120

叹きの碑系

武器名	性能
叹きの碑	攻击力 1344、睡眠 130
└忘却のオストラコン	攻击力 1440、睡眠 180

ミラブレイド系

武器名	性能
ミラブレイド	攻击力864、龙300
└ブラックミラブレイド	攻击力1488、龙430

凄くさびた大剑系

武器名	性能
エルダーモニュメント	攻击力 672、龙 480
└エターナルグリフ	攻击力 1056、龙 580
ダオラ=デグニダル	攻击力 864、冰 470
└ダオラ=ディグリペグ	攻击力 1296、冰 520

凄く风化した大剑系

武器名	性能
エピタフプレート	攻击力720、龙550
└エピタフプレート改	攻击力864、龙600
└エピタフイディオン	攻击力1152、龙700
キングテスカブレイド	攻击力864、爆破450
└テスカ・デル・ソル	攻击力1248、爆破690

其他

武器名	性能
シャインorダーク	攻击力 1488、龙 120
グランシャムシール	攻击力 1392、毒 660
エルダオル=ディグル	攻击力 1488、冰 250
フレイムミラブレイド	攻击力 1200、火 1000
ミラアンセスシア	攻击力 1296、龙 750

太刀

铁刀系

武器名	性能
鬼斩破	攻击力396、雷120
│└鬼哭斩破刀	攻击力462、雷200
│　└鬼哭斩破刀・真打	攻击力495、雷230
│　　└妖刀・鬼怨斩首刀	攻击力627、雷300
│　　　└八界绕鬼斩极刀	攻击力759、雷360
├スティールofファクト	攻击力396、龙100
│└スティールofロウ	攻击力429、龙150
│　└スティールofジャッジ	攻击力462、龙180
│　　└THE ジャスティス	攻击力528、龙230
│　　　└THE ロウ	攻击力726、龙260
│　　　　└THE ディカローグ	攻击力792、龙300
└クラブカッター	攻击力528、防御+30
├ダイミョウカッター	攻击力594、防御+40
│└ダイミョウカッター改	攻击力726、防御+50
│　└ザザミスライサー	攻击力858、防御+60
└クリムゾンサイス	攻击力528、火180
├クリムゾンサイス改	攻击力594、火220
│└モノブロサイス	攻击力891、火260
└ホワイトマンティス	攻击力792、冰230
└クレセントヴァイス	攻击力891、冰260
冰刃【雪花】	攻击力462、冰220
├冰刃【雪月花】	攻击力495、冰290
│└雪一文字	攻击力726、冰380
│　└雪一文字【银世界】	攻击力825、冰440
└ヒドゥンサーベル	攻击力462、（毒100）
└ヒドゥンサーベル改	攻击力561、（毒120）
└夜刀【月影】	攻击力693、（毒160）
└七星刀【天权】	攻击力759、（毒200）

铁刀系

武器名	性能
鬼虾蟆の怀刀【大业】	攻击力627、（冰120）
└大荒物の一振り	攻击力825、（爆破200）
└极上大荒物【铁镝】	攻击力924、（爆破260）
インペリアルソード	攻击力528、（水260）
└アクアガーディアン	攻击力726、（水320）
└アトランティカ	攻击力858、（水400）
飞龙刀【枫】·	攻击力495、火350
├飞龙刀【银】	攻击力561、火460
│ └飞龙刀【白银】	攻击力759、火480
│ └飞龙刀【椿】	攻击力858、火520
└飞龙刀【焰二重】	攻击力594、火160
└飞龙刀【八重樱】	攻击力693、火200
└飞龙刀【花ノ宴】	攻击力792、火240
爆碎の大刀	攻击力594、爆破240
└破岩刀ホムラ	攻击力825、爆破300
└碎光の晓刀	攻击力891、爆破360

骨系

武器名	性能
冲虎刀【饿突】	攻击力627、（爆破280）
└冲虎刀【饿突】改	攻击力858、（爆破300）
└绝冲虎刀【饿王】	攻击力957、（爆破330）
王刀ライキリ改	攻击力495、雷340
├王牙刀【伏雷】	攻击力528、雷440
│ └真・王牙刀【天威】	攻击力759、雷490
│ └ガオウ・バルグリオ	攻击力825、雷530
└狱刀リュウコツ	攻击力561、龙360
└狼牙刀【恶狱】	攻击力825、龙380
└真・狼牙刀【寂灭】	攻击力858、龙410
パラコイルドサーベル	攻击力528、麻痹250、防+10
├パラコイルドエッジ	攻击力726、麻痹300、防+15
│ └パラジグドエッジ	攻击力825、麻痹360、防+20
└ヒュドラ	攻击力726、水320
└ヒュドラ改	攻击力792、水350
└アルファアルド	攻击力858、水420
シャルドバラダバル	攻击力429、水450
├シャルドバラダバル改	攻击力726、水610
└アトルシャーレン	攻击力627、火610
└シャングルラーマ	攻击力693、火680
ダイトウ【狼】	攻击力462、毒180
├ダイトウ【凶】	攻击力561、毒270
│ └ダイトウ【厄】	攻击力726、毒330
│ └黑狼将军のダイトウ	攻击力825、毒380
└鬼刹刀	攻击力594、雷220
└大鬼刹刀	攻击力627、雷330
└大鬼刹刀【罗刹】	攻击力858、雷400
└鬼神刹刀【阿修罗】	攻击力924、雷460
ハイオプティマス	攻击力429、眠270
└ハイオプティマス改	攻击力594、眠300
└グルーム	攻击力660、眠350
└ダークマター	攻击力726、眠300

南蛮刀系

武器名	性能
南蛮刀【鲛斩】	攻击力 528、水 400
└业物・九十九牙丸	攻击力 825、水 500

ウインドイーター系

武器名	性能
ノトス	攻击力462、（火500）
└ノトス改	攻击力660、（火520）
└エウロス	攻击力750、（火550）

タチウオノタチ系

武器名	性能
鲜刀ハクナギ	攻击力 429、水 540
└特鲜太刀ウオノカミ	攻击力 660、水 660

クルーエルペイン系

武器名	性能
业刀ダインスレイヴ	攻击力660、（龙160）
└灭刀シンスレイヴ	攻击力924、（龙280）

成败刀系

武器名	性能
豪刀【须佐能乎】	攻击力 462、水 550、防 +25

成败刀系

武器名	性能
└祢々切丸	攻击力 726、水 670、防 +35
└豪斩刀【大穴牟迟】	攻击力 792、水 720、防 +40

シミターアルナジト系

武器名	性能
シミターアルナジト	攻击力561
└シミターアルナジト改	攻击力627
└叛逆の斩刃	攻击力825
└叛逆刃ジールレギオン	攻击力924

尾刃を模す太刀系

武器名	性能
威风堂々に剃ぐジゲン	攻击力 693、（麻痹 140）、防 +25
└一闪王ジゲンバウエル	攻击力 957、（麻痹 200）、防 +30
└帝刀ダラウォルク	攻击力 1023、（麻痹 220）、防 +35
└蛇帝刀ネボスマデュラ	攻击力 1056、（麻痹 240）、防 +40

龙木ノ太刀系

武器名	性能
龙木ノ太刀	攻击力561、麻痹120
└龙木ノ太刀【神凭】	攻击力660、麻痹140
└龙木ノ古太刀【神斩】	攻击力858、麻痹250

霸刀タンネカムトルム系

武器名	性能
霸刀タンネカムトルム	攻击力 726
└霸刚刀クーネタンカム	攻击力 1122

崩刀ウコトカムルバス系

武器名	性能
崩刀ウコトカムルバス	攻击力858、冰100、防+10
└崩天刀ウコトオンカム	攻击力1188、冰120、防+20

ミラドレバノン系

武器名	性能
ミラドレバノン	攻击力 495、龙 460
└ミラザーゲスバノン	攻击力 792、龙 620

雷刀ジンライ系

武器名	性能
雷刀ジンライ	攻击力693、雷100
└雷刀ジンライ改	攻击力792、雷140

大长老の胁差系

武器名	性能
大长老の胁差	攻击力 924、火 120
└斩老刀【スサノオ】	攻击力 1023、火 130

诱いの折れ口系

武器名	性能
诱いの折れ口	攻击力891、眠90
└斩罪のエルガレイオン	攻击力957、眠160

凄く风化した太刀系

武器名	性能
风化した太刀	攻击力 264
├オヴィリオン	攻击力 429、龙 580
│ └オヴィリオン改	攻击力 627、龙 640
│ └メメントノス	攻击力 759、龙 720
├钢冰大刃	攻击力 528、冰 220
│ └ダオラ＝レイド	攻击力 561、冰 350
│ └ダオラ＝ストーム	攻击力 891、冰 530
└帝王刀	攻击力 528、冰 390
└帝王刀【阳炎】	攻击力 825、冰 440

其他

武器名	性能
オスorロウ	攻击力990、龙100
ファントムミラージュ	攻击力891、（毒270）
エルダオル＝レイド	攻击力990、冰200
ミラフォティア	攻击力759、冰750
ミラアンセスフィア	攻击力759、雷680

锤子

ウォーハンマー系

武器名	性能
テッケン	攻击力1092、（雷450）
└エンシェントブロウ	攻击力1248、（雷470）
└石拳【愚】	攻击力1508、（雷500）
コキュートス	攻击力780、冰160
└コキュートス改	攻击力1092、冰210
└冰铁ハバク	攻击力1532、冰280
バーニングノッカー	攻击力832、火240
└改良型机械锤	攻击力1196、火270
└近卫队机械锤【击铁】	攻击力1352、火320
ブリードバッシング	攻击力780、雷680
└ブリードバッシング改	攻击力1144、雷700
└ブリードフルブロウ	攻击力1248、雷720
マスタークラスター	攻击力728、眠260
└マスタークラスター改	攻击力988、眠280
└ネルシュトローム	攻击力1144、眠300
└ネルシュトロレイド	攻击力1248、眠330
王牙锤【大雷】	攻击力780、雷140
├狱锤リュウガク	攻击力884、龙360
│ └狱锤リュウガク改	攻击力1404、龙400
│ └狼牙锤【食狱】	攻击力1404、龙440
├怒发锤	攻击力988、雷150
│ └怒发豪ダイラージャン	攻击力1040、雷280
│ └怒发天ダイラージャン	攻击力1508、雷310
│ └鬼神锤【金鬼】	攻击力1560、雷340
└真・王牙锤【破天】	攻击力1248、雷320
└ガオウ・バルブレイク	攻击力1404、雷480
ブーステッドハンマー	攻击力572
├ニトロブートハンマー	攻击力624、水120、防+5
│ └フルスロットルメイス	攻击力780、水200、防+10
│ └穿锤オーバークロック	攻击力884、水270、防+15
│ └穿穴锤ブレイクセンス	攻击力1248、水320、防+23
│ └超硬穿锤ヴォルダミル	攻击力1404、水270、防+15
├パワーof グレア	攻击力624、龙120
│ └パワーof テラー	攻击力676、龙150
│ └パワーof エンミティ	攻击力728、龙180
│ └ THE ラグナロク	攻击力832、龙220
│ └ THE バース	攻击力1092、龙250
│ └ THE アース	攻击力1248、龙320
└ギザミヘッドアクス	攻击力676、水180
└カーマインアクス	攻击力988、水220
└カチワリ	攻击力1300、水270

ボーンハンマー系

武器名	性能
冲锤【虎咳】	攻击力988、（爆破150）
└冲锤【虎咳】改	攻击力1352、（爆破190）
└绝冲锤【虎崩】	攻击力1508、（爆破230）
ヴェノムクレイター	攻击力936、毒250、防+25
└ヴェノムクレイター改	攻击力1404、毒280、防+30
└ダイダラボラス	攻击力1508、毒330、防+35
ヘビープレッシャー	攻击力780、冰500
├ヘビープレッシャー改	攻击力1092、冰540
│ └化槌ブライニクル	攻击力1300、冰640
└バファースマッシュ	攻击力1144、麻痹200
└溃槌ハリセンボン	攻击力1352、麻痹260
毒锤【鸟兜】	攻击力936、毒420
└ゲリョパチキ	攻击力936、毒420
└头槌ゲリョパッチギ	攻击力1196、毒460
レッドビート	攻击力1352、火510
├火龙碎フラカン	攻击力728、火240
│ ├星碎きプロメテオル	攻击力988、火290
│ │ └星碎きプロメテオル改	攻击力1352、火330
│ │ └星灭のスヴァログ	攻击力1456、火390
│ └苍火锤フラカン	攻击力780、火480
│ └苍炎锤リフロギオ	攻击力1248、火630
└ディオステイル	攻击力676、爆破150
└ディオステイル改	攻击力780、爆破200
└爆碎の破锤	攻击力884、爆破260

www.dooland.com

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

怪物猎人4G

ボーンハンマー系

武器名	性能
└破岩锤ノヴァアジオ	攻击力1300、爆破300
└碎光の灭锤	攻击力1456、爆破350
バイオレンスジョー	攻击力884、（火650）
└ミステリアスジョー	攻击力1248、（火720）
スイ【凶】	攻击力832、（毒360）
└スイ【厄】	攻击力1092、（毒400）
└黑狼贼のダダンスイ	攻击力1300、（毒450）
ジエム＝ヘッド	攻击力832、（眠320）、防+20
└ジエム＝ヘッド改	攻击力1092、（眠340）、防+25
└メテオ＝ヘツ	攻击力1352、（眠400）、防+35

ハアムバド系

武器名	性能
ベネ・ホワユン	攻击力780、毒520
└ベネ・フイオーレ	攻击力1040、毒560
└ベネ・ファンタスティ	攻击力1196、毒620
甲锤ゴグマ	攻击力780、麻痹230、防+15
└甲锤ゴグマダグマ	攻击力1248、麻痹310、防+45

しろねこスタンプ系

武器名	性能
くろねこハンマー	攻击力572、麻痹300
└きんねこハンマー	攻击力832、麻痹320
└きんねこクラッシャー	攻击力1040、麻痹400

山杈现系

武器名	性能
豪锤【柿名田】	攻击力 780、水 520、防 +30
└富岳锤	攻击力 1300、水 630、防 +35
└豪破锤【倭抚子】	攻击力 1352、水 660、防 +45

ガイアスプ系

武器名	性能
グレートガイアルク	攻击力676、（水450）
└ノルド＝ガイアルク	攻击力1092、（水500）
└ガイア＝オリジオン	攻击力1300、（水600）

混沌の锤系

武器名	性能
业锤ダグザ	攻击力 988、（龙 150）
└灭锤ブラド	攻击力 1508、（龙 220）

マトラカアルグル系

武器名	性能
マトラカアルグル	攻击力884
└マトラカアルグル改	攻击力988
└叛逆の激锤	攻击力1300
└叛逆锤カダルレギオン	攻击力1456

涡巻く骨の块锤系

武器名	性能
七难八苦を碎くラグナ	攻击力 1196、(爆破 230)、防 +20
└激震王ラグナド ワード	攻击力 1532、(爆破 260)、防 +35
└帝锤ダラアンゴニア	攻击力 1456、(爆破 300)、防 +40
└蛇帝锤クバルマデュ	攻击力 1508、(爆破 320)、防 +45

崩槌オテルカムルバス系

武器名	性能
崩槌オテルカムルバス	攻击力1300、冰100、防+20
└崩天槌オテルオンカム	攻击力1716、冰120、防+20

ミラバスター系

武器名	性能
ミラバスター	攻击力 832、龙 520
└ミラデモリッシャー	攻击力 1404、龙 730

虚ろな槛系

武器名	性能
虚ろな槛	攻击力1404、眠140
└禁戒のデスモテリオン	攻击力1508、眠210

凄くさびた锤系

武器名	性能
ラヴァ・コア	攻击力 676、龙 480
└クレスト・コア	攻击力 1248、龙 600
テオ＝クラリア	攻击力 832、爆破 520
└テスカ・デル・トーレ	攻击力 1352、爆破 600

凄く风化した锤系

武器名	性能
バルセイト・コア	攻击力780、龙550
└バルメテオ・コア	攻击力1352、龙550
コロサル＝ダオラ	攻击力936、冰280
└ヒュペル＝ダオラ	攻击力1404、冰450

イサナ船ハンマー！系

武器名	性能
イサナ船ハンマー!	攻击力 832、(龙 400)
└发进、击龙缒イサナ!	攻击力 1352、(龙 530)

其他

武器名	性能
バースorデス	攻击力1560、龙140
魔神锤エクスパンド	攻击力1456、毒480
コロサル＝エルダオル	攻击力1560、冰200
ミラガルズイーラ	攻击力1612、火260
ミラアンセスルイン	攻击力1508、龙320

狩猎笛

メタルバグパイプ派生

武器名	性能
スフォルツアンド	攻击力780、（冰320）
└スフォルツアンド改	攻击力1144、（冰360）
└リンフォルツアンド	攻击力1248、（冰410）
THE レクイエム	攻击力884、龙320
└THE グリー	攻击力1196、龙360
└THE グレゴリア	攻击力1352、龙450
ゴルトリコーダー	攻击力936、火470
└ゴルトリコーダー改	攻击力1144、火490
└ルナーリコーダー	攻击力1508、火560
ケチャルハーレン	攻击力728、水460
└ケチャルハーレン改	攻击力988、水500
└ケチャ・ウル・ハーラ	攻击力1248、水580
王琴トドロキ改	攻击力780、雷200
├王牙琴【鸣雷】	攻击力832、雷340
│└真・王牙琴【天缘】	攻击力1352、雷420
└狱琴リュウセイ	攻击力884、龙240
└狱琴リュウセイ改	攻击力1300、龙300
└狼牙琴【异狱】	攻击力1404、龙360
ジエネラルフロスト	攻击力988、冰380
└ポリアフパイプ	攻击力1248、冰300
└冰笛フェノミナル	攻击力1456、冰450

ボーンホルン派生

武器名	性能
冲鼓【叫虎】	攻击力988、（爆破280）
└冲鼓【叫虎】改	攻击力1300、（爆破330）
└绝冲鼓【虎舞】	攻击力1508、（爆破420）
爆碎の坏铃	攻击力936、爆破380
└破岩铃イエログラフ	攻击力1352、爆破410
└碎光の阳铃	攻击力1508、爆破460
ブラッドフルート	攻击力780、雷420
└ブラッドフルート改	攻击力1144、雷520
└ブルートフルート	攻击力1248、雷580
ジャングルコンガ	攻击力832、（毒360）
└ジャングルコンガ改	攻击力1196、（毒400）
└プライマルコンガ	攻击力1300、（毒480）
パラハザードコール	攻击力884、麻痹200
├パラハザードコール改	攻击力1248、麻痹240
│└パラミティコール	攻击力1352、麻痹280
└アジャラアラーム	攻击力1196、水350
└アジャラストローム	攻击力1300、水410
シャミセン【凶】	攻击力884、毒180
└シャミセン【厄】	攻击力1144、毒210
└黑狼师のシャミセン	攻击力1300、毒240
ヴォルカニックギグ	攻击力832、火580、防+15
└ヴォルカニックギグ改	攻击力1092、火620、防+25
└インフレイム＝ギグ	攻击力1300、火680、防+40
ヒート＝ガンロック	攻击力676、眠200、防+10
└アクセル＝ガンロック	攻击力728、眠280、防+10
└ヘビィ＝ガンロック	攻击力988、眠310、防+15
└ララバイ＝ガンロック	攻击力1248、眠360、防+25

セロヴィセロブラン派生

武器名	性能
マギアチャーム	攻击力 676、冰 570
└マギアチャーム＝ベル	攻击力 936、冰 590
└マギアリア＝ロッド	攻击力 1196、冰 620

シェルカスタネット派生

武器名	性能
シェルカスタネット	攻击力884、水190、防+30
├シェルカスタネット改	攻击力1144、水280、防+30
│└ギザギミハルス	攻击力1300、水300、防+35
└クラップカスタネット	攻击力1196、防+40
└ウチナラシ	攻击力1352、防+50

睨眼を宿す战曲器派生

武器名	性能
有顶天に响くムジカ	攻击力 1196、(麻痹 120)、防 +30
└狂骚王ムジカオルゲイ	攻击力 1456、(麻痹 160)、防 +30
└帝弦ダラプルート	攻击力 1612、(麻痹 200)、防 +30
└蛇帝弦クロフマデュラ	攻击力 1664、(麻痹 210)、防 +30

ワージャアルリジル派生

武器名	性能
ワージャアルリジル	攻击力884
└ワージャアルリジル改	攻击力988
└叛逆の战笛	攻击力1300
└叛逆笛ラーガレギオン	攻击力1456

龙木ノ古笛派生

武器名	性能
龙木ノ古笛	攻击力 676、麻痹 320
└龙木ノ古笛【神歌】	攻击力 1248、麻痹 460

霸笛ハウカムトルム派生

武器名	性能
霸笛ハウカムトルム	攻击力1144
└霸重笛クーネハウカム	攻击力1768

崩笛イコカムルバス派

武器名	性能
崩笛イコカムルバス	攻击力 1352、冰 100、防 +20
└崩天笛イコカオンカム	攻击力 1872、冰 120、防 +20

ミラメノス派生

武器名	性能
ミラメノス	攻击力780、龙440
└ミラメノスアギカ	攻击力1404、龙520

电电太鼓派生

武器名	性能
电电太鼓	攻击力 1456、雷 310
└电电太鼓【雷轰】	攻击力 1508、雷 350

赦しの钟派生

武器名	性能
赦しの钟	攻击力1404、眠100
└暗黑のテルプシコラ	攻击力1508、眠150

凄く风化した狩猎笛派生

武器名	性能
アヴニルオルゲール	攻击力 624、龙 660
├アヴニルオルゲール改	攻击力 936、龙 700
│└エターナルオルゲール	攻击力 1196、龙 740
├テオ＝クルエダ	攻击力 936、爆破 420
│└テオ＝オルフェス	攻击力 1404、爆破 600
└カルン＝ダオラ	攻击力 936、冰 390
└バルフォム＝ダオラ	攻击力 1352、冰 520

其他

武器名	性能
グリーorテラー	攻击力1560、龙160
マジンノオカリナ	攻击力1456、毒380
系＝エルダオル	攻击力1560、冰240
ミラメノスソウル	攻击力1456、爆破530
ミラアンセスアヴロス	攻击力1456、龙270

长枪

アイアンランス系

武器名	性能
エルダーバベル	攻击力414、（火280）
└エルダーバベル改	攻击力506、（火330）
└ロストバベル	攻击力621、（火380）
メガドリルランス	攻击力322、雷380
└メガドリルランス改	攻击力391、雷450
└ギガドリルランス	攻击力460、雷500
THE ガーディアン	攻击力368、龙440
└ THE セージ	攻击力506、龙500
└ THE パラディン	攻击力575、龙560
黑枪グラビモス	攻击力437、毒270、防+20
└重枪グラビモス	攻击力590、毒320、防+25
└重火枪グラビモス	攻击力644、毒380、防+25
角枪ディアブロス	攻击力529
└角王枪グレオスホーン	攻击力644
└ブラックテンペスト	攻击力713
└レイジングテンペスト	攻击力759
ダークネス	攻击力345、眠260
└ダークネス改	攻击力414、眠280
└ダークルード	攻击力483、眠300

ボーンランス系

武器名	性能
冲枪【虎穴】	攻击力483、（爆破100）
└冲枪【虎穴】改	攻击力644、（爆破150）
└绝冲枪【虎狱】	攻击力713、（爆破180）
爆碎の豪枪	攻击力414、爆破280
└破岩枪ブラキディオス	攻击力598、爆破340
└破光の喷枪	攻击力644、爆破400
プロミネンスピラー	攻击力368、火220
├シルバープロミネンス	攻击力460、火290
│└ソル＝プロミネンス	攻击力621、火330
│ └ディバイン＝ソル	攻击力667、火380
└ブループロミネンス	攻击力391、火370
└プロミネンスソウル	攻击力598、火480
パラスピンクロウラー	攻击力414、麻痹200、防+15
├パラジャイロスピア	攻击力575、麻痹240、防+20
│└アスクレピオス	攻击力644、麻痹279、防+25
└ジンガラニール	攻击力529、水290
└ジンガラニール改	攻击力598、水310
└ケーリュケイオン	攻击力644、水340
ザクスキラーマ	攻击力276、水320
├ザクスシュラーマ	攻击力345、水400
│├奇枪ザクシュラ	攻击力529、水550
│└キルシュラータ	攻击力483、火580
│ └白枪キルシュラーザン	攻击力506、火630
└チャク・ムルカ	攻击力322、麻痹230
└チャク・ムラーカ	攻击力345、麻痹270
└チャルルク・ボスカ	攻击力465、麻痹290
└チャルルク・アドク	攻击力529、麻痹320
王枪【若雷】・	攻击力368、雷240
├鬼枪ラージャン	攻击力460、雷250
│└大鬼枪ラージャン	攻击力506、雷270
│ └鬼神枪ラージャン	攻击力644、雷290
│ └鬼神天枪ラージャン	攻击力690、雷310
├狱枪リュウビ	攻击力414、龙350
│ └狱枪リュウビ改	攻击力598、龙380
│ └狼牙枪【怒狱】	攻击力621、龙420
└真・王牙枪【天冲】	攻击力575、雷360
└ガオウ・バルクラノス	攻击力621、雷400
オルカントルベイダー	攻击力414、冰250
├デストラクター	攻击力529、冰300
│└冰枪ザボアザギル	攻击力598、冰370
└カーネリランス	攻击力525、（麻痹320）
└クリスタリザシオン	攻击力621、（麻痹360）
ホウテンゲキ【凶】	攻击力391、毒390
└ホウテンゲキ【厄】	攻击力483、毒440
└黑狼军のホウテンゲキ	攻击力575、毒500

シャークプリンス系

武器名	性能
シャークキング	攻击力 276、水 700
└シャークカイザー	攻击力 460、水 800

アクアンスピア系

武器名	性能
水尖枪トリシュラ	攻击力414、水350
└水尖枪トリシュラ改	攻击力529、水390
└海流枪エスメラルダ	攻击力575、水430

雷枪【イカヅチ】系

武器名	性能
雷枪【タケミカヅチ】	攻击力 345、雷 560
└雷枪【ナルカミ】	攻击力 529、雷 660

ボーンクロウランス

武器名	性能
ボーンクロウランス	攻击力345、防+30
└ボーンクロウランス改	攻击力414、防+35
└シェルクロウランス	攻击力529、防+50
└坚枪ダイミョウザザミ	攻击力598、防+60

ブルークレーター系

武器名	性能
ドゥームクラウン	攻击力 391、(水 300)
└エテルノクラウン	攻击力 506、(水 410)
└イディオクラウン	攻击力 575、(水 410)

悲哀の重枪系

武器名	性能
アトロシスタワー	攻击力460、（龙180）
└ネロ＝アトロシス	攻击力690、（龙250）

クリムゾンホーン系

武器名	性能
クリムゾンホーン	攻击力 391、火 100
└クリムゾンホーン改	攻击力 506、火 140
├クリムゾンブロス	攻击力 621、火 160
│└真红枪モノブロス	攻击力 667、火 180
└グラシアルブロス	攻击力 644、火 120
└ホワイトカタストロフ	攻击力 690、火 150

ハルバアルメンカル系

武器名	性能
ハルバアルメンカル	攻击力437
└ハルバアルメンカル改	攻击力483
└叛逆の绝枪	攻击力621
└叛逆枪ハーダレギオン	攻击力690

集めし刚壳の枪系

武器名	性能
确乎不拔の不坏イジス	攻击力 529、(麻痹 120)、防 +20
└铁壁王イジスレッド	攻击力 690、(麻痹 160)、防 +25
└帝枪ダラプリゼ	攻击力 713、(麻痹 180)、防 +30
└蛇帝枪タンドマデュラ	攻击力 736、(麻痹 200)、防 +40

崩枪ケルケカムルバス

武器名	性能
崩枪ケルケカムルバス	攻击力644、冰100、防+20
└崩天枪ケルケオンカム	攻击力828、冰120、防+20

黑龙枪系

武器名	性能
黑龙枪	攻击力 391、龙 470
└真・黑龙枪	攻击力 644、龙 580

黑灭龙枪系

武器名	性能
黑灭龙枪	攻击力322、爆破450
└真・黑灭龙枪	攻击力522、爆破620

トゥースランス系

武器名	性能
トゥースランス	攻击力 483、冰 210
└セイバートゥース	攻击力 552、冰 280

戒めの枷系

武器名	性能
戒めの枷	攻击力644、眠100
└天涯のゲガルド	攻击力690、眠180

凄くさびた枪系

武器名	性能
ハイアンドレイヤー	攻击力 299、龙 420
└ネオアンドロイヤー	攻击力 506、龙 500
テリオス＝ダオラ	攻击力 391、冰 490
└レグルス＝ダオラ	攻击力 598、冰 560

凄く风化した枪系

武器名	性能
マテンロウ	攻击力299、龙680
└マテンロウ改	攻击力414、龙720
└スカイクレイパー	攻击力506、龙780
テオ＝ロア	攻击力391、爆破380
└テオ＝エクシス	攻击力598、爆破520

其他

武器名	性能
セージorデビル	攻击力 690、龙 110
テリオス＝エルダオル	攻击力 736、冰 220
祖龙灵枪	攻击力 621、龙 640

铳枪

アイアンガンランス系

武器名	性能
アドミラルパルド	攻击力391、（火500）、通常 3
└アドミラルパルド改	攻击力506、（火540）、通常 3
└インペリアルオルデン	攻击力598、（火600）、通常 4
古代式歼灭铳枪	攻击力368、（麻痹340）、扩散 3
└ジェネシス	攻击力460、（麻痹360）、扩散 3
└エンパイア	攻击力506、（麻痹400）、扩散 4
ガンチャリオット	攻击力437、火340、放射 3
└エンデ・デアヴェルト	攻击力598、火400、放射 4
└アイン・ヴァルハイト	攻击力644、火440、放射 5
爆碎の铳枪	攻击力414、爆破320、放射 3
└破岩铳枪ズヴォルタ	攻击力575、爆破390、放射 4
└碎光の铳枪	攻击力621、爆破460、放射 5
ブラッディダイナモ	攻击力345、雷500、放射 3
└ブラッドフルボルト	攻击力506、雷530、放射 4
└ブラッドフルサンダー	攻击力575、雷650、放射 4
苍鬼铳枪刨【鬼搭】	攻击力391、（水230）、通常 4
└荒鬼铳枪大刨	攻击力575、（火270）、通常 4
└大鬼铳枪大刨【焰口】	攻击力644、（火330）、通常 5
ホワイトキャノン	攻击力391、防＋15、放射 3
└ブラックガンランス	攻击力437、（火210）、防＋20、放射 4
└ブラックゴアキャノン	攻击力621、（火300）、防＋30、放射 4
└ブラックゴアバスター	攻击力667、（火380）、防＋45、放射 5
ディープガンバスター	攻击力368、水480、扩散 2
├メガロガンバスター	攻击力506、水500、扩散 3
│└ジョンズロッカー	攻击力552、水530、扩散 4
└テトロラジャスター	攻击力529、麻痹200、通常 4
└フラゴルヴェレーノ	攻击力598、麻痹250、通常 4

骨铳枪系

武器名	性能
冲铳枪【威迫】	攻击力437、（爆破200）、扩散 4
└冲铳枪【威迫】改	攻击力598、（爆破240）、扩散 4
└绝冲铳枪【鬼迫】	攻击力644、（爆破300）、扩散 5
雷鬼铳枪ドラガン	攻击力437、雷330、扩散 4
└雷鬼铳枪ドラガン改	攻击力621、雷360、扩散 4
└鬼神铳枪ドラギガ	攻击力644、雷400、扩散 5
THEインパルス	攻击力368、龙400、通常 3
└THEウォール	攻击力506、龙450、通常 4
└THEフォートレス	攻击力552、龙500、通常 5
クイーンバースト	攻击力414、毒350、通常 3
└煌铳枪イシュタル	攻击力529、毒390、通常 4
└煌铳枪アスタルテ	攻击力598、毒420、通常 3
└煌龙铳枪ティアマト	攻击力621、毒450、通常 5
王铳枪ゴウライ改	攻击力368、雷110、通常 2
├王牙铳枪【火雷】	攻击力414、雷180、通常 3
│└真・王牙铳枪【震天】	攻击力621、雷300、通常 5
└狱铳枪リュウケツ	攻击力414、龙260、扩散 3
└狱铳枪リュウケツ改	攻击力598、龙330、扩散 4
└狼牙铳枪【贪狱】	攻击力644、龙370、放射 4

骨铳枪系

武器名	性能
ビッグスラッガー	攻击力368、毒550、放射 3
└ビッグスラッガー改	攻击力483、毒600、放射 4
└トリプルクラウン	攻击力575、毒660、放射 4
ウルクスプロージョン	攻击力345、冰360、扩散 3
└ウルクスラヴィーネ	攻击力483、冰430、扩散 3
└ウルクスアヴァランガ	攻击力345、冰360、扩散 3
ロイヤルガンバード	攻击力368、眠200、放射 2
└ロイヤルガンバード 改	攻击力437、眠240、放射 3
└ナイト・カノン	攻击力483、眠280、放射 4
└ニュクス・カノン	攻击力529、眠320、放射 4

ペッコティピー系

武器名	性能
ヒュプノキャノン	攻击力 345、眠 310、扩散 3
└眠铳枪ヒュプノス	攻击力 552、眠 450、扩散 4

マリンフィッシャー系

武器名	性能
海王枪リヴァイアサン	攻击力414、水210、放射 3
└海神枪リヴァイアサン	攻击力529、水350、放射 3
└海灭枪アビス	攻击力575、水430、放射 4

磷々显现系

武器名	性能
豪铳枪【天照大神】	攻击力 391、水 170、通常 3、防 +10
└岩户隐	攻击力 575、水 300、通常 4、防 +20
└豪嵩铳枪【天津日高】	攻击力 598、水 330、通常 5、防 +25

愚欲の铳枪系

武器名	性能
业铳枪ディグラトニ	攻击力437、（龙240）、放射 2
└灾铳枪ダークグリード	攻击力690、（龙410）、放射 3

シザーガンランス系

武器名	性能
シザーガンランス	攻击力 368、通常 2、防 +25
└シザーキャノン	攻击力 460、通常 3、防 +35
└バイオレットキャノン	攻击力 529、通常 3、防 +50
└バイオレットバースト	攻击力 621、通常 4、防 +60

炮モロコシ系

武器名	性能
炮モロコシ	攻击力332、（爆破370）、扩散 3
└大炮モロコシ	攻击力460、（爆破500）、扩散 4

ラギアバースト系

武器名	性能
ラギアバースト	攻击力 414、放射 2、雷 320
└白雷铳枪ライオルド	攻击力 598、放射 4、雷 440
└冥铳枪エングルム	攻击力 621、放射 5、雷 480

アスファアルダナブ系

武器名	性能
アスファアルダナブ	攻击力391、放射 3
└アスファアルダナブ改	攻击力460、放射 4
└叛逆の铳枪	攻击力598、放射 4
└叛逆铳枪ロドレギオン	攻击力644、放射 5

霸铳枪アペカムトルム

武器名	性能
霸铳枪アペカムトルム	攻击力 483、通常 4
└霸炮枪クーネアペカム	攻击力 782、通常 5

黑龙铳枪系

武器名	性能
黑龙铳枪	攻击力391、通常 4、睡眠420
└真・黑龙铳枪	攻击力621、通常 5、睡眠620

灭びの塔系

武器名	性能
灭びの塔	攻击力 644、通常 5、睡眠 120
└前兆のプロフェテイア	攻击力 690、通常 5、睡眠 240

逆まく凶星の铳枪系

武器名	性能
逆まく凶星の铳枪	攻击力437、（爆破200）、放射 3、防+15
└震天动地に崩すグング	攻击力460、（爆破250）、放射 4、防+20
└破碎王グングボルド	攻击力667、（爆破310）、放射 4、防+25
└帝铳枪ダラペルフィン	攻击力690、（爆破350）、放射 5、防+30
└蛇铳枪ランセマデュラ	攻击力713、（爆破380）、放射 5、防+40

崩铳枪パシカムルバス

武器名	性能
崩铳枪パシカムルバス	攻击力 644、放射 4、冰 100
└崩炮枪パシカオンカム	攻击力 828、放射 5、冰 120

ミスタゴアード系

武器名	性能
ミスタゴアード	攻击力529、放射 3、水270
└ミスタゴアード 改	攻击力552、放射 3、水310
└ミセスシュヴェアード	攻击力575、放射 4、水340
└炮铳枪ゲネルタフネス	攻击力644、放射 5、水380

凄く风化した铳枪系

武器名	性能
ナナ＝フレア	攻击力 368、火 540、通常 3
└ナナ＝フレア改	攻击力 506、火 630、通常 5
└ナナ＝ソレイユ	攻击力 575、火 720、通常 5
ダオラ＝プリジア	攻击力 391、冰 440、通常 3
└ダオラ＝テンペスタ	攻击力 598、冰 590、通常 5

其他

武器名	性能
ウォールorウォー	攻击力731、扩散 4、龙140
ベナムデパルファン	攻击力667、放射 5、毒280
エルダオル＝プリジア	攻击力690、通常 5、冰250
焰魔灭龙铳枪	攻击力598、扩散 5、爆破520
祖龙灵铳枪	攻击力644、放射 5、龙360

铳枪

ボーンアックス系

武器名	性能
ディズオブアーム	攻击力864、（火400）、强击瓶、防+10
└ジェネラルアーム	攻击力1188、（火420）、强击瓶、防+20
└コンクエスタ	攻击力1404、（火450）、强击瓶、防+20
ゴアゲイルフロスト	攻击力810、冰200、强属性瓶
└ゴアゲイルフロスト 改	攻击力1134、冰260、强属性瓶
└ギガゲイルフロスト	攻击力1350、冰300、强属性瓶
焰斧リオブレイアード	攻击力972、火300、强击瓶
└焰斧リオエクスレイズ	攻击力1296、火380、强击瓶
└光焰斧リオエクシード	攻击力1458、火450、强击瓶
樱剑苍斧	攻击力972、毒360、强属性瓶
└樱剑苍斧【花天】	攻击力1350、毒380、强属性瓶
└樱剑苍斧【狂笑】	攻击力1512、毒400、强属性瓶
ヴァーヴルンシンガー	攻击力810、水400、强属性瓶
├ヴァーヴルンシンカー	攻击力1080、水460、强属性瓶
│└奇猿斧ワチャルナッカ	攻击力1296、水530、强属性瓶
└クク・ダンガ	攻击力1026、火400、强属性瓶
└クク・ダグダンガ	攻击力1242、火500、强属性瓶
王牙剑斧【裂雷】	攻击力864、雷150、强击瓶
├狱剑斧リュウガ	攻击力918、龙280、强击瓶
│└狱剑斧リュウガ改	攻击力1512、龙350、强击瓶
│ └狼牙剑斧【暴狱】	攻击力918、龙280、强击瓶
└雷剑斧ヴォルト	攻击力1026、雷280、强属性瓶
└白雷剑斧ラミエル	攻击力1296、雷310、强属性瓶
└冥剑雷斧エンシード	攻击力1512、雷360、强属性瓶
ノッチスデスメガロ	攻击力918、冰340、强击瓶
├ノッチスデスメガロ改	攻击力1242、冰360、强击瓶
│└ノッチスディアボーロ	攻击力1458、冰410、强击瓶
└虎口アラギ	攻击力1242、麻痹200、强击瓶

ボーンアックス系

武器名	性能
└大虎口ザボアラギ	攻击力1458、麻痹240、强击瓶
爆碎の剑斧	攻击力864、爆破280、强击瓶
└破岩剑斧エクリクシー	攻击力1296、爆破310、强击瓶
└碎光の剑斧	攻击力1404、爆破350、强击瓶
蛮勇の剑斧【无赖】	攻击力810、（毒550）、毒瓶
└猛者の战斧	攻击力1080、（毒590）、毒瓶
├猛者の战斧【首领】	攻击力1296、（毒650）、毒瓶
└ステアライズ＝ワンド	攻击力1458、毒300、强击瓶
クルペキスパンダー	攻击力810、火340、强属性瓶
└クルペキスパンダー改	攻击力1026、火400、强属性瓶
└红莲斧ヘルゼスティ	攻击力1296、火520、强属性瓶

ワイルドアックス系

武器名	性能
冲斧【虎威】	攻击力1080、减气瓶
├冲斧【虎威】改	攻击力1458、减气瓶
│└绝冲斧【狂虎】	攻击力1566、减气瓶
└タイラントアックス	攻击力1566、减气瓶
├ガイア	攻击力1782、减气瓶、防+30
└タナトスアックス	攻击力1620、麻痹瓶、（麻痹160）
└ハデス	攻击力1674、麻痹瓶、（麻痹200）
THEエグゼキューター	攻击力918、龙200、强击瓶
└THEグラント	攻击力1188、龙280、强击瓶
└THEクローザー	攻击力1296、龙390、强击瓶
ヴァーミリンガー	攻击力864、麻痹240、强属性瓶
└红剑斧ヴァーミリオン	攻击力1188、麻痹400、强属性瓶
パラフリックアックス	攻击力918、（麻痹250）、麻痹瓶、防+15
├パラクラックアックス	攻击力1242、（麻痹270）、麻痹瓶、防+25
│└バジリスク	攻击力1404、（麻痹320）、麻痹瓶、防+33
└クライシズム	攻击力1296、水200、强击瓶
└イルルヤンカシュ	攻击力1458、水380、强击瓶

雷斧系

武器名	性能
断雷斧キリン	攻击力 756、雷 480、强击瓶、防 +15
└断雷斧キリン改	攻击力 972、雷 480、强击瓶、防 +20
└雷公宝斧キリン	攻击力 1242、雷 660、强击瓶、防 +25

テュランノス系

武器名	性能
业斧グラバリタ	攻击力1188、（龙140）、灭龙瓶
└灾斧ダークライド	攻击力1620、（龙180）、灭龙瓶

锐鳞を连ねし斧系

武器名	性能
拔山盖世の乱刃ガゲキ	攻击力 1080、爆破 240、强属性瓶、防 +25
└乱世王テンマガゲキ	攻击力 1458、爆破 270、强属性瓶、防 +30
└帝剑斧ダラウイッシュ	攻击力 1566、爆破 310、强属性瓶、防 +40
└蛇剑斧オプタマデュラ	攻击力 1620、爆破 330、强属性瓶、防 +50

霸剑斧ムルカムトルム系

武器名	性能
霸剑斧ムルカムトルム	攻击力1242、（龙260）、灭龙瓶
└霸斩斧クーネムルカム	攻击力1836、（龙380）、灭龙瓶

黑龙剑斧系

武器名	性能
黑龙剑斧	攻击力 864、龙 430、强属性瓶
└真・黑龙剑斧	攻击力 1404、龙 620、强属性瓶

布都剑斧系

武器名	性能
豪剑斧【伊邪那岐】	攻击力864、水330、强属性瓶、防+20
└二荒剑斧	攻击力1350、水420、强属性瓶、防+30
└豪峻剑斧【山津见】	攻击力1404、水450、强属性瓶、防+40

ディーエッジ系

武器名	性能
ソルブレイカー	攻击力 918、(龙 340)、灭龙瓶
└ソルクラッシャー	攻击力 1080、(龙 440)、灭龙瓶
└ヘリオスクラッシャー	攻击力 1242、(龙 580)、灭龙瓶

アクサアルダバラン系

武器名	性能
アクサアルダバラン	攻击力972、强击瓶
└アクサアルダバラン改	攻击力1080、强击瓶
└叛逆の伐斧	攻击力1404、强击瓶
└叛逆斧バラクレギオン	攻击力1566、强击瓶

降雹斧キリン系

武器名	性能
降雹斧キリン	攻击力 702、冰 520、强属性瓶、防 +15
└雹刃宝斧キリン	攻击力 1188、冰 700、强属性瓶、防 +25

グレートナバルタスク系

武器名	性能
グレートナバルタスク	攻击力972、水230、强击瓶、防+10
└海王斧ナバルディード	攻击力1566、水330、强击瓶、防+20

黑灭龙剑斧系

武器名	性能
黑灭龙剑斧	攻击力 810、爆破 420、强属性瓶
└真・黑灭龙剑斧	攻击力 1404、爆破 660、强属性瓶

裁かれし罪系

武器名	性能
裁かれし罪	攻击力1404、眠110、强击瓶
└邪执のコンキスタ	攻击力1512、眠190、强击瓶

凄く风化した剑斧系

武器名	性能
アルトエレガン	攻击力 702、龙 600、强属性瓶
├アルトエレガン改	攻击力 918、龙 630、强属性瓶
│└アルトロイヤル	攻击力 1134、龙 670、强属性瓶
├テオ＝アルクス	攻击力 918、爆破 400、强属性瓶
│└テオ＝キャッスル	攻击力 1458、爆破 500、强属性瓶
└バルザ＝ダオラ	攻击力 972、冰 280、强击瓶
└ジャナフ＝ダオラ	攻击力 1458、冰 350、强击瓶

其他

武器名	性能
クライムorグラント	攻击力1566、龙200、强击瓶
バルザ＝エルダオル	攻击力1674、冰150、强击瓶
ミラアンセスフォース	攻击力1458、雷40、强击瓶

铳枪

精锐讨伐队剑斧系

武器名	性能
ブラックフルガード	攻击力612、(麻痹120)、榴弹瓶、防+20
└ブラックフルガード改	攻击力792、(麻痹190)、榴弹瓶、防+25
└シュヴァルツスクード	攻击力936、(麻痹240)、榴弹瓶、防+35
ノブレスオブリージュ	攻击力648、雷370、强属性瓶
└骑士团队证盾斧	攻击力864、雷380、强属性瓶
└ディヴァルキューレ	攻击力936、雷390、强属性瓶
ディア＝ヘカテリア	攻击力540、火360、强属性瓶
└ディア＝ロゼ	攻击力792、火380、强属性瓶
├ディア＝ロゼッタ	攻击力828、火400、强属性瓶
│└ルナ＝エストオレ	攻击力936、火420、强属性瓶
└樱剑苍盾【燕】	攻击力864、毒320、榴弹瓶
└樱剑苍盾【云雀】	攻击力972、毒380、榴弹瓶
烈日斧ヘルメスイクサ	攻击力684、火240、榴弹瓶
└煌炎斧ヘルメスノヴァ	攻击力864、火260、榴弹瓶
└缭乱の盾斧	攻击力936、火280、榴弹瓶
└金华胧眼の盾斧	攻击力972、火320、榴弹瓶
スクアリーアルマード	攻击力612、冰320、强属性瓶
├ギア・グラース	攻击力828、冰380、强属性瓶
│└ザ・ボア・ファナー	攻击力936、冰460、强属性瓶

精锐讨伐队剑斧系

武器名	性能
└ハプープ	攻击力792、麻痹180、榴弹瓶
└デザートローズ	攻击力900、麻痹220、榴弹瓶

フォースofフォール系

武器名	性能
THEサブレッション	攻击力648、龙230、榴弹瓶
└THEブースト	攻击力828、龙330、榴弹瓶
└THEセイヴァー	攻击力900、龙390、榴弹瓶

アラクネスケイル系

武器名	性能
アラクネスケイル	攻击力 468、毒 160、榴弹瓶
└アラクネスケイル改	攻击力 540、毒 180、榴弹瓶
├アラクネサイズ	攻击力 648、毒 200、榴弹瓶
│└ベロボーグサイズ	攻击力 864、毒 230、榴弹瓶
└シュバルツシュラー	攻击力 648、眠 200、榴弹瓶
└シュバルツシュラー改	攻击力 756、眠 230、榴弹瓶
└チェルノボグサイズ	攻击力 828、眠 250、榴弹瓶

ナバルクラノス系

武器名	性能
ヒロイックザンナバル	攻击力720、水250、榴弹瓶
└海王器ナバルレガリア	攻击力1080、水310、榴弹瓶

凶刃を缠いし战具系

武器名	性能
凶刃を缠いし战具	攻击力 684、(麻痹 80)、榴弹瓶、防 +20
└星火燎原の装机マキナ	攻击力 756、(麻痹 100)、榴弹瓶、防 +25
└开放王アデルマキナ	攻击力 1044、(麻痹 110)、榴弹瓶、防 +30
└帝盾斧ダラカルテリア	攻击力 1080、(麻痹 120)、榴弹瓶、防 +30
└蛇盾斧ゲドルマデュラ	攻击力 1116、(麻痹 140)、榴弹瓶、防 +40

黑灭龙盾斧系

武器名	性能
黑灭龙盾斧	攻击力576、爆破330、榴弹瓶
└真・黑灭龙盾斧	攻击力972、爆破400、榴弹瓶

禁じられた棺系

武器名	性能
禁じられた棺	攻击力 972、睡眠 80、榴弹瓶
└代偿のネイディア	攻击力 1044、睡眠 110、榴弹瓶

八咫盾系

武器名	性能
豪盾斧【伊邪那美】	攻击力612、水350、强属性瓶、防+10
└九泉盾斧	攻击力828、水430、强属性瓶、防+20
└豪溜盾斧【绵津见】	攻击力854、水450、强属性瓶、防+30

シルトインセクト系

武器名	性能
シルトインセクト	攻击力 540、水 210、强属性瓶、防 +20
└シルトインセクト改	攻击力 612、水 230、强属性瓶、防 +20
└イクサイトインセクト	攻击力 792、水 300、强属性瓶、防 +25
└ドミナスインセクト	攻击力 900、水 330、强属性瓶、防 +40
└マキシマムインセクト	攻击力 972、水 390、强属性瓶、防 +50

ダオラ＝カスカ系

武器名	性能
ダオラ＝カスカ	攻击力648、冰310、榴弹瓶
└ダオラ＝ゲンム	攻击力972、冰380、榴弹瓶

霸盾斧エンカムトルム

武器名	性能
霸盾斧エンカムトルム	攻击力 864、榴弹瓶
└霸断斧クーネエンカム	攻击力 1224、榴弹瓶

ブロスアームズ系

武器名	性能
ブロスアームズ	攻击力1044、榴弹瓶
└角王盾斧ジオブロス	攻击力1152、榴弹瓶

ディオスアームズ系

武器名	性能
ディオスアームズ	攻击力 540、爆破 180、榴弹瓶
└爆砕の盾斧	攻击力 658、爆破 240、榴弹瓶
└破岩盾斧イフルゼント	攻击力 900、爆破 290、榴弹瓶
└砕光の盾斧	攻击力 1008、爆破 330、榴弹瓶

アスラトアルマイサ系

武器名	性能
アスラトアルマイサ	攻击力648、榴弹瓶
└アスラトアルマイサ改	攻击力720、榴弹瓶
└反逆の斧盾	攻击力936、榴弹瓶
└反逆盾斧ガルレギオン	攻击力1044、榴弹瓶

テオ＝ストライカー系

武器名	性能
テオ＝ストライカー	攻击力 612、爆破 430、榴弹瓶
└テオ＝ノーヴァ	攻击力 936、爆破 560、榴弹瓶

黑龙盾斧系

武器名	性能
黑龙盾斧	攻击力576、龙410、强属性瓶
└真・黑龙盾斧	攻击力972、龙500、强属性瓶

鬼神盾斧【夜叉】系

武器名	性能
鬼神盾斧【夜叉】	攻击力 1044、雷 320、榴弹瓶
└鬼神盾斧【金刚夜叉】	攻击力 1080、雷 350、榴弹瓶

其他

武器名	性能
フーストorフォール	攻击力1116、龙110、榴弹瓶
エルダオル＝カスカ	攻击力1116、冰230、榴弹瓶
ミラアンセスプロウ	攻击力1008、雷440、强属性瓶

铳枪

ボーンロッド系

武器名	性能
エアリアルグレイブ	攻击力 527、(麻痹 260)
└スカイハイグレイブ	攻击力 620、(麻痹 280)
└ハイエストグレイブL	攻击力 713、(麻痹 300)

如意棒系

武器名	性能
如意棒	攻击力434、水290
└如意棒【石猿】	攻击力465、水290
└如意棒【岩猿】	攻击力620、水350
└如意棒【山猿】	攻击力682、水420
└如意棒【仙猿】	攻击力713、水480

ニードルアイビー系

武器名	性能
ニードルアイビー	攻击力 434、麻痹 200
└ニードルアイビー改	攻击力 465、麻痹 220
└ニードルヴァイン	攻击力 620、麻痹 250
└パラライズヴァイン	攻击力 682、麻痹 290

蓝紫の雹系

武器名	性能
碧紫の冰矛霜	攻击力496、冰480、防+22
└幻冰棍【麒麟】	攻击力744、冰560、防+35

崩杖キリカムルバス系

武器名	性能
崩杖キリカムルバス	攻击力 806、冰 100、防 +20
└崩杖キリカムルバス改	攻击力 1054、冰 110、防 +20
└崩天杖キキリオンカム	攻击力 1116、冰 120、防 +20

如意棒【妖猿】系

武器名	性能
如炎棒【妖猿】	攻击力651、火370
└如炎棒【鬼猿】	攻击力682、火430
└如炎棒【魔猿】	攻击力744、火500

タナトスロッド系

武器名	性能
タナトスロッド	攻击力 899、(龙 100)

タナトスロッド系

武器名	性能
└タナトスロッド改	攻击力 930、(龙 140)
└アヌビス	攻击力 961、(龙 180)

スニークロッド系

武器名	性能
シャドウウォーカー	攻击力558、毒340
└スピリットイーター	攻击力651、毒370
└リーパーズストローク	攻击力713、毒400

シェルキャスター系

武器名	性能
シェルキャスター	攻击力 496、防 +25
└シェルキャスター改	攻击力 527、防 +25
└クラブキャスター	攻击力 682、防 +30
└パープルキャスター	攻击力 744、防 +40
└ハーミットシザーズ	攻击力 806、防 +50

ディオスロッド系

武器名	性能
ディオスロッド	攻击力496、爆破280
└爆砕の黒曜杵	攻击力682、爆破330
└破岩杵ゲントツ	攻击力775、爆破350
└砕光の黒曜杵	攻击力837、爆破390

金砕棍棒系

武器名	性能
金砕棍ゴーデンライ	攻击力 651、(雷 440)
└金砕棍ゴーデンライ改	攻击力 806、(雷 450)
└鬼棍棒【猿王】	攻击力 837、(雷 460)
└鬼神棍【猿王魔】	攻击力 868、(雷 480)

黒龙棍系

武器名	性能
黒龙棍【天命】	攻击力558、龙480、防+18
└真・黒龙棍【天帝】	攻击力837、龙520、防+40

メデューサ系

武器名	性能
メデューサ	攻击力 713、水 220
└メデューサ改	攻击力 775、水 280
└メデューサ＝ミラ	攻击力 837、水 320

ミラアンセスソルダ系

武器名	性能
ミラアンセスソルダ	攻击力806、雷400
└ミラアンセスリッター	攻击力837、雷420
└ミラアンセスロード	攻击力868、雷450

エイムofトリック系

武器名	性能
THEチェイサー	攻击力 558、龙 370
└THEワンダー	攻击力 682、龙 390
└THEミラクル	攻击力 744、龙 420

ソリッドグレイブ系

武器名	性能
ソリッドハイグレイブ	攻击力558、(水270)
└ダークブルーグレイブ・	攻击力651、(水300)
└ナイトグレイブ	攻击力744、(水410)

セクトハルバー系

武器名	性能
セクトハルバー	攻击力 465、水 150、防 +20
└セクトハルバー改	攻击力 527、水 180、防 +30
└グラシュハルバー	攻击力 837、水 200、防 +40
└カーニバルハルバー	攻击力 899、水 230、防 +40

キーラアルティール系

武器名	性能
キーラアルティール	攻击力558
└キーラアルティール改	攻击力620
└反逆の破棍	攻击力806
└反逆棍ラーナレギオン	攻击力899

乾坤の火龙棍系

武器名	性能
开辟の焔龙棍	攻击力 589、火 310

乾坤の火龙棍系

武器名	性能
└绚烂の闪龙戟	攻击力 744、火 310
└缭乱の辉龙戟	攻击力 837、火 340
└星辰の煌龙戟	攻击力 868、火 370

サンドフォシャール系

武器名	性能
サンドフォシャール	攻击力713、麻痹100
└サンドフォシャール改	攻击力806、麻痹120
└イエロヴエリル	攻击力868、麻痹150

トリックorトラスト系

武器名	性能
トリックorトラスト	攻击力 806、龙 70
└マジックorロジック	攻击力 837、龙 80
└グリーフorワンダー	攻击力 868、龙 90

ウルス＝エルダオル系

武器名	性能
ウルス＝エルダオル	攻击力837、冰120
└クイド＝エルダオル	攻击力868、冰120
└サムドラ＝エルダオル	攻击力930、冰120

焔魔灭龙棍系

武器名	性能
焔魔灭龙棍	攻击力 775、爆破 500
└焔魔灭龙棍【灼火】	攻击力 806、爆破 530
└焔魔灭龙棍【劫炎】	攻击力 837、爆破 560

蓝の稲光系

武器名	性能
碧の神鸣	攻击力465、雷420、防+23
└天雷棍【麒麟】	攻击力496、雷460、防+28
└天雷棍【麒麟王】	攻击力558、雷500、防+33
└天雷宝棍【麒麟帝】	攻击力713、雷550、防+38

アサルトロッド系

武器名	性能
フロントウォーカー	攻击力 527、眠 230
└サイレントアイ	攻击力 620、眠 240
└サイレントアイ改	攻击力 682、眠 250
└ナイトメア	攻击力 713、眠 260

グレイシャーロッド系

武器名	性能
グレイシャーロッド	攻击力527、冰220
└グレイシャーロッド改	攻击力558、冰230
└グレイシャーフロスト	攻击力713、冰250
└フィンブルヴエトル	攻击力806、冰300

爪棘を配す长刀系

武器名	性能
浑然一体の剃刀ヤマタ	攻击力 620、爆破 270
└泰然王ヤマタオウジン	攻击力 868、爆破 280
└帝笏ダラサルターレ	攻击力 899、爆破 300
└蛇帝笏ペダンマデュラ	攻击力 930、爆破 320

ウルス＝ダオラ系

武器名	性能
ウルス＝ダオラ	攻击力527、冰280
└クイド＝ダオラ	攻击力806、冰300
└サムドラ＝ダオラ	攻击力837、冰320

ブロスホーンロッド系

武器名	性能
ブロスホーンロッド	攻击力 930、(火 240)
└ブロスホーンロッド改	攻击力 992、(火 280)
└タイラントロッド	攻击力 1054、(火 330)

キャスターロッド系

武器名	性能
キャスターロッド	攻击力775、毒380
└キャスターロッド改	攻击力806、毒420
└ヘイズキャスター	攻击力837、毒480

使われし者の证系

武器名	性能
使われし者の证	攻击力 837、(睡眠 80)
└导く者の证	攻击力 868、(睡眠 100)
└堕在のラクリモサ	攻击力 899、(睡眠 110)

轻弩

クロスボウガン系

武器名	性能
グレネードリボルバー	攻击力234、斩裂弹、Lv1彻甲榴弹
└バーストリボルバー	攻击力312、斩裂弹、Lv1彻甲榴弹、火焰弹
└エクスリボルバー	攻击力377、斩裂弹、Lv1彻甲榴弹、火焰弹
苍火龙炮【烈日】	攻击力286、火炎弹、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹
└苍火龙炎舞炮	攻击力351、火炎弹、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹
└苍火龙炎舞炮【忌火】	攻击力390、火炎弹、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹
缭乱の对弩	攻击力273、火炎弹、Lv2毒弹、Lv1扩散弹
└缭乱の对弩【千轮】	攻击力338、火炎弹、Lv2毒弹、Lv1扩散弹
└金华胧银の对弩	攻击力377、火炎弹、Lv2毒弹、Lv1扩散弹
バンデットレイジ	攻击力208、Lv2贯通弹
└ブルータルレイジ	攻击力312、Lv2贯通弹、Lv1毒弹、、Lv睡眠弹
王牙弩【野雷】	攻击力234、电击弹、斩裂弹
├真・王牙弩【天鼓】	攻击力351、电击弹、斩裂弹、Lv2散弹、Lv1 麻痹弹
│└ガオウ・バルゾルデ	攻击力377、电击弹、斩裂弹、Lv2散弹、Lv1 麻痹弹
└狱弩リュウシン	攻击力247、电击弹、斩裂弹
└狱弩リュウゼツ	攻击力273、电击弹、斩裂弹、Lv2散弹
└狱弩リュウゼツ改	攻击力364、Lv2贯通弹、电击弹、Lv2散弹、灭龙弹
└狼牙弩【反狱】	攻击力390、Lv2贯通弹、电击弹、Lv2散弹、灭龙弹

ショットボウガン系

武器名	性能
ルージュシューター	攻击力234、Lv1散弹、Lv1毒弹
└ルージュシューター改	攻击力325、Lv1散弹、Lv2毒弹
└ルージュバース	攻击力364、Lv1散弹、Lv2毒弹
ヴェールシューター	攻击力208、Lv1散弹、Lv1麻痹弹
└ヴェールシューター改	攻击力312、Lv2散弹、Lv1麻痹弹

シェルバレット系

武器名	性能
蜂巣リボルヴァルカン	攻击力247、Lv2毒弹、水冷弹
└机铳ストラフィング	攻击力351、Lv2毒弹、水冷弹、Lv1麻痹弹
└机铳炮バタルビトリア	攻击力377、Lv2毒弹、水冷弹、Lv1麻痹弹
ロンベルチャカリオ	攻击力234、水冷弹、斩裂弹
└ペルサールプシカ	攻击力312、水冷弹、斩裂弹、Lv1散弹、火炎弹
└ペルサルチャカリオ	攻击力351、水冷弹、斩裂弹、Lv1散弹、火炎弹
THE パニッシャー	攻击力247、Lv2通常弹、Lv1减气弹、Lv2贯通弹、
└THE ヴァーチ	攻击力325、Lv2通常弹、Lv1减气弹、Lv2贯通弹、
└THE エデン	攻击力351、Lv2通常弹、Lv1减气弹、Lv2贯通弹、

クックアンガー系

武器名	性能
クックバレッジ	攻击力234、火炎弹、Lv1散弹
└クックバレッジ改	攻击力325、火炎弹、Lv1散弹
ド【凶】	攻击力247、Lv2贯通弹、灭龙弹
└黒狼队のショウド	攻击力351、Lv2贯通弹、灭龙弹

ロアルスリング系

武器名	性能
ロアルフラッド	攻击力 221、水冷弹、Lv2 睡眠弹

ロアルスリング系

武器名	性能
└メイルシュトローム	攻击力 260、水冷弹、Lv2 睡眠弹、Lv1 麻痹弹
└メイルシュトローム改	攻击力 312、水冷弹、Lv2 睡眠弹、Lv1 麻痹弹
└流弩ガノシュトローム	攻击力 351、水冷弹、Lv2 睡眠弹、Lv1 麻痹弹

ディオスブラスト系

武器名	性能
爆碎の光弩	攻击力273、火炎弹、爆破弹
└破岩弩バリスタイト	攻击力312、火炎弹、爆破弹
└破岩弩バリスタイト改	攻击力351、火炎弹、爆破弹
└破光の辉弩	攻击力403、火炎弹、爆破弹

イビルマシーン系

武器名	性能
└业弩ダークデメント	攻击力 299、灭龙弹
└灭弩ダークデメント	攻击力 429、灭龙弹、Lv1 扩散弹

ラサーラアルシアラ系

武器名	性能
ラサーラアルシアラ	攻击力247、Lv2通常弹、斩裂弹
└ラサーラアルシアラ改	攻击力286、Lv2通常弹、斩裂弹
└叛逆の旋弩	攻击力351、Lv2通常弹、斩裂弹
└叛逆弩ヴァルレギオン	攻击力390、Lv2通常弹、斩裂弹

钢冰蜂弩系

武器名	性能
钢冰蜂弩	攻击力 286、Lv2 通常弹、冰结弹
└ホーネス＝ダオラ	攻击力 390、Lv2 通常弹、冰结弹、Lv1 彻甲榴弹

レックスタンク系

武器名	性能
レックスタンク	攻击力364、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹
└轰弩【战虎】	攻击力390、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹
└绝冲弩【重虎】	攻击力429、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹

フルットシリンジ系

武器名	性能
サディフルシリンジ	攻击力 247、电击弹、Lv1 散弹
└ブラッドフルシリンジ	攻击力 325、电击弹、Lv1 散弹
└ブラッドフルアネスシ	攻击力 351、电击弹、Lv1 散弹

飞雷弩系

武器名	性能
击雷弩【麒麟】	攻击力221、电击弹、Lv1麻痹弹
└击雷弩【麒麟王】	攻击力325、电击弹、Lv1麻痹弹

ブリザードカノン系

武器名	性能
ブリザードタビュラ	攻击力 260、Lv1 贯通弹、冰结弹
└ダイヤモンドフロスト	攻击力 312、Lv1 贯通弹、冰结弹、Lv2 通常弹
└ダイヤモンドクレスト	攻击力 351、Lv1 贯通弹、冰结弹、Lv2 通常弹

飞冰弩系

武器名	性能
击冰弩【麒麟】	攻击力234、冰结弹、Lv1麻痹弹
└击冰弩【麒麟王】	攻击力338、冰结弹、Lv1麻痹弹

崩弩エイヌカムルバス系

武器名	性能
崩弩エイヌカムルバス	攻击力 325、冰结弹
└崩天弩エイヌオンカム	攻击力 455、冰结弹

ボルボバレット系

武器名	性能
バズルボローカ	攻击力260、Lv1减气弹、Lv2散弹、Lv2贯通弹
└アウロラフレア	攻击力273、Lv1减气弹、Lv2散弹、Lv2贯通弹
└グラシアラハティ	攻击力325、Lv1减气弹、Lv2散弹、Lv2贯通弹
└アークティカキャノン	攻击力364、Lv1减气弹、Lv2散弹、Lv2贯通弹

クロスブリッツ系

武器名	性能
ブルーシューター	攻击力 234、Lv2 通常弹、Lv2 贯通弹、Lv2 散弹
└ブルーシューター改	攻击力 299、Lv2 通常弹、Lv2 贯通弹、Lv2 散弹
└ブルーバースト	攻击力 338、Lv2 通常弹、Lv2 贯通弹、Lv2 散弹

アイルーヘルドール系

武器名	性能
アイルーヘルドール	攻击力208、Lv1麻痹弹、Lv1睡眠弹
└アイルーヘブンドール	攻击力286、Lv麻痹弹、Lv2睡眠弹、Lv1通常弹

ラージャンテグ系

武器名	性能
金狮子筒【万雷】	攻击力 312、电击弹、爆破弹
└金狮子筒【兆雷】	攻击力 416、电击弹、爆破弹
└鬼神筒【雷天】	攻击力 442、电击弹、爆破弹

ブラックパラソル系

武器名	性能
ブラックパラソル	攻击力221、Lv1散弹、水冷弹
└ダークフリルパラソル	攻击力351、Lv1散弹、水冷弹、灭流弹

神ケ岛系

武器名	性能
神ケ岛	攻击力 208、Lv1 通常弹、Lv2 彻甲榴弹
└大神ケ岛【出云】	攻击力 247、Lv1 通常弹、Lv2 彻甲榴弹
└大神ケ岛【神在月】	攻击力 377、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、Lv1 扩散弹

雷炮サンダークルス系

武器名	性能
雷迅炮サンダークルス	攻击力234、Lv2贯通弹、电击弹
└ネオサンダークルス	攻击力325、Lv2贯通弹、电击弹、Lv1麻痹弹
└白雷炮エクレール	攻击力377、Lv2贯通弹、电击弹、Lv1麻痹弹
└冥弩エンプロクス	攻击力430、Lv2贯通弹、电击弹、Lv1麻痹弹

贯破する黑针の轻弩系

武器名	性能
贯破する黑针の轻弩	攻击力 299、Lv1 麻痹弹、Lv1 扩散弹
└虚无虚空に归すシムナ	攻击力 325、Lv1 麻痹弹、Lv1 扩散弹
└狙击王シムナヤルスク	攻击力 377、Lv1 麻痹弹、Lv1 扩散弹
└帝弩ダライヒト	攻击力 403、Lv1 麻痹弹、Lv1 扩散弹
└蛇帝弩レジエマデュラ	攻击力 416、Lv1 麻痹弹、Lv1 扩散弹

チエン＝チャングラー系

武器名	性能
チエン＝チャングラー	攻击力299、Lv1麻痹弹、Lv2通常弹
└チャナ＝ガルナ	攻击力325、Lv1麻痹弹、Lv2通常弹

其他

武器名	性能
ヴァイスorヴァーチ	攻击力 390、Lv2 通常弹、Lv2 贯通弹、Lv2 散弹
マジンノランプ	攻击力 364、Lv1 毒弹
ホーネス＝エルダオル	攻击力 468、冰结弹、灭龙弹
荆冠のデストフィア	攻击力 390、Lv1 睡眠弹、Lv1 散弹、Lv2 贯通弹
ディスヴァラーク	攻击力 364、爆破弹、Lv1 彻甲榴弹
阿武祖龙弩	攻击力 403、Lv1 贯通弹、火炎 / 冰结 / 水冷 / 电击弹

重弩

ボーンシューター系

武器名	性能
鼓击ち弩首领火ッ	攻击力270、Lv2通常弹、Lv2减气弹、冰结弹
└铁花火・弩首领破	攻击力390、Lv2通常弹、Lv2减气弹、Lv1扩散弹、火炎弹
└星花火・弩首领破ッ把	攻击力435、Lv2通常弹、Lv2减气弹、Lv1扩散弹、火炎弹
妃龙炮【姬击】	攻击力270、Lv2散弹、Lv2毒弹、火炎弹
└后妃龙炮【樱花】	攻击力360、Lv2散弹、Lv2毒弹、火炎弹
└后妃龙炮【山樱】	攻击力390、Lv2散弹、Lv2毒弹、火炎弹
└后妃龙炮【八重樱】	攻击力450、Lv2散弹、Lv2毒弹、火炎弹

青熊筒系

武器名	性能
ワイルドスティンカー	攻击力270、Lv2散弹、Lv3通常弹
└バーストスティンカー	攻击力345、Lv2散弹、Lv3通常弹
└デッドスティンカー	攻击力390、Lv2散弹、Lv3通常弹
バスターブラスター	攻击力240、Lv2散弹、Lv2毒弹、Lv2睡眠弹、Lv1减气弹
└バスターブラスター改	攻击力351、Lv2散弹、Lv2毒弹、Lv2睡眠弹、Lv1减气弹
└ナイトブラスター	攻击力345、Lv2散弹、Lv2毒弹、Lv2睡眠弹、Lv1减气弹
└ヴァンピルブラスター	攻击力390、Lv2散弹、Lv2毒弹、Lv2睡眠弹、Lv1减气弹
グラビドギガハウル	攻击力255、Lv2贯通弹、Lv3贯通弹、Lv1睡眠弹
└グラビモスロア	攻击力270、Lv2贯通弹、Lv3贯通弹、Lv1睡眠弹
└グラビドギガロア	攻击力315、Lv2贯通弹、Lv3贯通弹、Lv1睡眠弹、火炎弹
└グラビドギガカノン	攻击力480、Lv2贯通弹、Lv3贯通弹、Lv1睡眠弹、火炎弹

ボーンバスター系

武器名	性能
ボーンバスター	攻击力 225、Lv2 通常弹、Lv1 散弹
├ボーンブラスター	攻击力 255、Lv2 通常弹、Lv1 散弹、电击弹
│├ボーンブラスター改	攻击力 330、Lv2 通常弹、Lv1 散弹、电击弹
││└カルテイブラスター	攻击力 375、Lv2 通常弹、Lv1 散弹、电击弹
│└バスタークラブ	攻击力 345、Lv3 通常弹、Lv2 贯通弹、水冷弹、冰结弹
│└ヘビィバスタークラブ	攻击力 360、Lv3 通常弹、Lv2 贯通弹、水冷弹、冰结弹
│└ヴァイオレーター	攻击力 390、Lv3 通常弹、Lv2 贯通弹、水冷弹、冰结弹
├アグナブラスター	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、火炎弹
│└炎戈炮ブレイズヘル	攻击力 300、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、火炎弹
│└炎戈炮アグナバリスト	攻击力 390、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、火炎弹、Lv1 贯通弹
│└炎戈炮アグナコルピオ	攻击力 450、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、火炎弹、Lv1 贯通弹
└大熊筒	攻击力 240、Lv2 通常弹、Lv1 麻痹弹、Lv2 散弹
└百贯筒【大熊】	攻击力 255、Lv2 通常弹、Lv1 麻痹弹、Lv2 散弹
└大关青熊筒	攻击力 360、Lv2 通常弹、Lv1 麻痹弹、Lv2 散弹
└无双横纲青熊筒	攻击力 420、Lv2 通常弹、Lv1 麻痹弹、Lv2 散弹

ガノスプレッシャー系

武器名	性能
ガノバッシャーガン	攻击力285、Lv3贯通弹、水冷弹
└ヴェルデパイレーツ	攻击力360、Lv3贯通弹、水冷弹、Lv2睡眠弹
└キャプテンヴェルデ	攻击力405、Lv3贯通弹、水冷弹、Lv2睡眠弹

www.dooland.com



王炮ライゴウ系

武器名	性能
王牙炮【震雷】	攻击力 285、Lv1 贯通弹、电击弹、斩裂弹
└真・王牙炮【天门】	攻击力 390、Lv1 贯通弹、电击弹、斩裂弹
├ガオウ・クオバルデ	攻击力 420、Lv1 贯通弹、电击弹、斩裂弹
└狱炮リュウコウ	攻击力 420、Lv2 散弹、电击弹、斩裂弹、灭榴弹
└狼牙炮【兽狱】	攻击力 450、Lv2 散弹、电击弹、斩裂弹、灭榴弹

レックスハウル系

武器名	性能
カーサスハウリング	攻击力330、Lv3通常弹、Lv1彻甲榴弹、Lv1减气弹
└カーサスハウリング改	攻击力465、Lv3通常弹、Lv1彻甲榴弹、Lv1减气弹
冲重炮【怒头】	攻击力330、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹、爆破弹、Lv2减气弹
└冲重炮【怒头】改	攻击力405、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹、爆破弹、Lv2减气弹
└绝冲重炮【怒王】	攻击力465、Lv2通常弹、Lv1彻甲榴弹、爆破弹、Lv2减气弹

ディオスキャノン系

武器名	性能
ディオスキャノン	攻击力 225、火炎弹、爆破弹
└ディオスキャノン改	攻击力 255、火炎弹、爆破弹、Lv2 扩散弹
└爆砕の重炮	攻击力 300、火炎弹、爆破弹、Lv2 扩散弹
└破岩大炮シュライアー	攻击力 390、火炎弹、爆破弹、Lv3 扩散弹
└砕光の极炮	攻击力 435、火炎弹、爆破弹、Lv3 扩散弹

トリガ—ofハザード系

武器名	性能
トリガ—ofハザード	攻击力225、Lv2通常弹、Lv2贯通弹、Lv1散弹
└THEディザスター	攻击力300、Lv2通常弹、Lv2贯通弹、Lv2散弹、灭榴弹
└THEフェイス	攻击力360、Lv2通常弹、Lv2贯通弹、Lv2散弹、灭榴弹
└THEデリージュ	攻击力405、Lv2通常弹、Lv2贯通弹、Lv2散弹、灭榴弹

デルフ＝ダオラ系

武器名	性能
グラン＝ダオラ	攻击力 285、Lv1 贯通弹、水冷弹、冰结弹
└コルム＝ダオラ	攻击力 420、Lv1 贯通弹、水冷弹、冰结弹、Lv3 扩散弹

カオスウイング系

武器名	性能
黑翼弩アルバダス	攻击力315、火炎/水冷/电击/冰结弹
└神灭弩アル・エリア	攻击力450、火炎/水冷/电击/冰结弹

デュエルスタッブ系

武器名	性能
バズディアーカ	攻击力 330、Lv2 贯通弹、Lv3 通常弹
└ネロディアーカ	攻击力 450、Lv3 贯通弹、Lv3 通常弹
└カーディアーカ	攻击力 510、Lv3 贯通弹、Lv3 通常弹

バイトブラスタ—系

武器名	性能
バイティングブラスト	攻击力300、Lv2通常弹、Lv2麻痹弹、Lv1扩散弹
├ブレイスブラスト	攻击力375、Lv2通常弹、Lv2麻痹弹、Lv1扩散弹
│└イエロバスター	攻击力420、Lv2通常弹、Lv2麻痹弹、Lv1扩散弹
└アスールブラスト	攻击力360、Lv2通常弹、Lv1麻痹弹、冰结/水冷弹
└アスールバスター	攻击力405、Lv2通常弹、Lv1麻痹弹、冰结/水冷弹

テオ＝アーティレリ系

武器名	性能
テオ＝フランマルス	攻击力 300、火炎弹、Lv2 彻甲榴弹、爆破弹
└テオ＝フランロンガ	攻击力 435、火炎弹、Lv2 彻甲榴弹、爆破弹
└カーディアーカ	攻击力 510、Lv3 贯通弹、Lv3 通常弹

ヴォルキャノン系

武器名	性能
ヴォルバスター	攻击力360、LV2 通常弹、灭龙弹、爆破弹、Lv3扩散弹
└ヴォルブラスター	攻击力510、LV2 通常弹、灭龙弹、爆破弹、Lv3扩散弹

奉ろわぬ弩系

武器名	性能
豪弩【荒霸吐】	攻击力 300、Lv2 贯通弹、水冷弹、Lv2 减气弹
└うつろわざる弩	攻击力 420、Lv3 贯通弹、水冷弹、Lv2 减气弹
└豪岳弩【永劫】	攻击力 435、Lv3 贯通弹、水冷弹、Lv2 减气弹

モノデビルキャスト系

武器名	性能
モノデビルキャスト	攻击力285、Lv3通常弹、Lv2散弹
└モノデビルキャスト改	攻击力360、Lv3通常弹、Lv2散弹
└モノデビルブラスター	攻击力435、Lv3通常弹、Lv2散弹

ナナ＝アズールカノン系

武器名	性能
ナナ＝アズールカノン	攻击力 270、Lv1 彻甲榴弹、Lv2 扩散弹、Lv2 通常弹
└ナナ＝フランマルス	攻击力 285、Lv2 彻甲榴弹、Lv2 扩散弹、Lv2 通常弹
└ナナ＝フランロンガ	攻击力 420、Lv1 彻甲榴弹、Lv2 扩散弹、Lv2 通常弹

霸炮ユプカムトルム系

武器名	性能
霸炮ユプカムトルム	攻击力285、Lv2通常弹、Lv2贯通弹、Lv3彻甲榴弹
└霸轰炮クーネユプカム	攻击力420、Lv3通常弹、Lv2贯通弹、Lv3彻甲榴弹

トロペルクガン系

武器名	性能
トロペルクガン	攻击力 255、Lv1 通常弹、Lv1 贯通弹、Lv1 扩散弹、火炎弹
└ペコキッシュガン	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv1 贯通弹、Lv1 扩散弹、火炎弹
└ペコキッシュサンダー	攻击力 345、Lv1 通常弹、Lv1 贯通弹、电击弹、火炎弹
└ペコヘントバッカー	攻击力 390、Lv1 通常弹、Lv1 贯通弹、电击弹、火炎弹

サイドアルシャマリ系

武器名	性能
サイドアルシャマリ	攻击力270、Lv2通常弹、Lv1贯通弹、Lv1散弹、斩裂弹
└サイドアルシャマリ改	攻击力315、Lv2通常弹、Lv1贯通弹、Lv2散弹、斩裂弹
└叛逆の怒炮	攻击力390、Lv2通常弹、Lv1贯通弹、Lv2散弹、斩裂弹
└叛逆炮イーラレギオン	攻击力450、Lv2通常弹、Lv1贯通弹、Lv2散弹、斩裂弹

捻じれる尾骨の弩系

武器名	性能
一天四海を促うラゼン	攻击力 330、LV3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹
└涡巻王ラゼンロベール	攻击力 435、LV3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹、Lv3 扩散弹
└帝炮ダラグロブス	攻击力 465、LV3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹、Lv3 扩散弹
└蛇帝炮オピュマデュラ	攻击力 480、LV3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹、Lv3 扩散弹

崩炮バセカムルバス系

武器名	性能
崩炮バセカムルバス	攻击力390、Lv2扩散弹、冰结弹
└崩天炮バセカオンカム	攻击力525、Lv3扩散弹、冰结弹

其他

武器名	性能
フェイスorパトライル	攻击力 465、Lv3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹

其他

武器名	性能
カーマエレオーン	攻击力 435、Lv3 通常弹、Lv2 减气弹、Lv3 散弹、Lv2 毒弹
デルフ＝エルダオル	攻击力 540、Lv3 通常弹、Lv3 贯通弹、灭榴弹、冰结弹
战栗のヘルシャフト	攻击力 465、Lv2 睡眠弹、Lv3 散弹、Lv3 贯通弹
ディスティアーレ	攻击力 480、Lv3 彻甲榴弹、火炎弹、Lv3 贯通弹、爆破弹
ミラアンセスレイヴ	攻击力 480、Lv2 通常、电击弹、Lv2 贯通弹、灭榴弹

弓

ハンターボウⅠ系

武器名	性能
アイシクルボウⅡ	攻击力180、冰190、放散
└アイシクルボウⅢ	攻击力252、冰210、放散
└グレイシャーボウ	攻击力300、冰230、放散
爆砕の征矢	攻击力228、爆破190、爆裂
└破岩弓イクサプロド	攻击力300、爆破210、爆裂
└砕光の闪矢	攻击力324、爆破230、爆裂
月穿ちセレーネ	攻击力228、火240、集中
└月穿ちセレーネ改	攻击力252、火260、集中

ハンターボウⅠ系

武器名	性能
└月创のアルテミス	攻击力312、火290、集中

プロミネンスボウ系

武器名	性能
天开きヒュペリオン	攻击力240、火150、刚射
└天开きヒュペリオン改	攻击力288、火180、刚射
└宿命を告げるウラヌス	攻击力336、火200、刚射

フルフルボウⅠ系

武器名	性能
血飞沫ライトニング	攻击力 192、雷 200、爆裂
└血飞沫ライトニング改	攻击力 264、雷 240、爆裂
└血深泥スプラティカ	攻击力 300、雷 300、爆裂

翅弓カゲロウ系

武器名	性能
完全変态ガーンデヴァ	攻击力228、水130、防+15、集中
└ゴルト・キーファー	攻击力312、水160、防+30、集中
└黄金弓ゴルト・レイ	攻击力336、水190、防+50、集中

アルカバトラ系

武器名	性能
アムニス	攻击力 180、(冰 210)、刚射
└フルクトゥス	攻击力 276、(冰 320)、刚射

钢冰马弓系

武器名	性能
アルナス＝ダオラ	攻击力216、冰170、集中
└サジタル＝ダオラ	攻击力324、冰250、集中

霸弓レラカムトルム系

武器名	性能
霸弓レラカムトルム	攻击力 240、龙 230、爆裂
└霸灭弓クーネレラカム	攻击力 360、龙 280、爆裂

拒みの牢系

武器名	性能
拒みの牢	攻击336、爆裂
└亡国のクビド	攻击360、爆裂

ブルーリーライト系

武器名	性能
フリージングライト	攻击力 228、冰1 40、爆裂
├フリージングライト改	攻击力 288、冰1 70、爆裂
│└ヘイルストーム	攻击力 336、冰2 00、爆裂
└クォーツライト	攻击力 312、爆裂
└クリスタルルード	攻击力 348、爆裂

王弓エンライ系

武器名	性能
王弓エンライⅡ	攻击力204、雷120、放散
├王牙弓【稚雷】	攻击力216、雷180、放散
│└真・王牙弓【天翔】	攻击力288、雷210、放散
│└ガオウ・ヴェローパル	攻击力324、雷260、放散
└狱弓リュウガンⅠ	攻击力216、龙130、集中
└狱弓リュウガンⅡ	攻击力228、龙160、集中
└狼牙弓【邪狱】	攻击力300、龙200、集中
└真・狼牙弓【灭罪】	攻击力324、龙220、集中

スキュラフィスト系

武器名	性能
スキュラルシュレッダ	攻击力 204、(雷 120)、刚射
└スキュラヴァルアロー	攻击力 240、(雷 130)、刚射
└ポイドウェブ	攻击力 276、(雷 150)、刚射
└ポールドポイドウェブ	攻击力 312、(雷 170)、刚射

ブラスコルダ系

武器名	性能
ブラスコルダ	攻击力228、火90、刚射
└重弓ヘラギガス	攻击力312、火100、刚射
└刚重弓ギガントマキア	攻击力360、火130、刚射

柔硬なる胸壳の弓系

武器名	性能
神算鬼谋に穿つヨイチ	攻击力 276、防 +20、(爆破 130)、放散
└必中王アケノヨイチ	攻击力 336、防 +30、(爆破 140)、放散
└帝弓ダラオニュクス	攻击力 360、防 +40、(爆破 160)、放散
└蛇帝弓ナゲルマデュラ	攻击力 372、防 +45、(爆破 160)、放散

崩弓アイムカムルバス系

武器名	性能
崩弓アイムカムルバス	攻击力324、冰80、防+15、爆裂
└崩天弓アイカオンカム	攻击力444、冰100、防+25、爆裂
└刚重弓ギガントマキア	攻击力360、火130、刚射

ワイルドボウ系

武器名	性能
ジャングルボウⅡ	攻击力 216、(火 180)、爆裂
└ジャングルボウⅢ	攻击力 264、(火 200)、爆裂
└ジャングルボウⅣ	攻击力 300、(火 210)、爆裂
冲弓【虎穿】	攻击力 300、爆裂
└冲弓【虎穿】改	攻击力 360、爆裂
└绝冲弓【虎翼】	攻击力 408、爆裂

ビジョンofロスト系

武器名	性能
THEキャプター	攻击力204、龙130、刚射
└THEデザイア	攻击力264、龙140、刚射
└THEイノセンス	攻击力288、龙160、刚射

鸟币弓系

武器名	性能
青鸟币弓Ⅱ	攻击力 168、火 260、放散
└青鸟币弓Ⅲ	攻击力 204、火 290、放散
└青鸟币弓Ⅳ	攻击力 168、火 260、放散
ユミ【凶】	攻击力 252、防 +30、放散
└ユミ【厄】	攻击力 300、防 +35、放散
└黑狼殿のオオユミ	攻击力 336、防 +40、放散

祈愿希弓系系

武器名	性能
豪弓【月读命】	攻击力192、水300、爆裂
└天鹿儿弓	攻击力276、水330、爆裂
└豪岭弓【玉祖命】	攻击力300、水360、爆裂

シャルラアルナスル系

武器名	性能
シャルラアルナスル	攻击力 264、刚射
└シャルラアルナスル改	攻击力 300、刚射
└叛逆の穿矢	攻击力 360、刚射
└叛逆弓カーマレギオン	攻击力 384、刚射

勇气と希望の凄弓系

武器名	性能
勇气と希望の凄弓	攻击力216、爆破140、刚射
└勇气と希望の凄弓Ⅱ	攻击力312、爆破200、刚射

歼灭と破坏の刚弓系

武器名	性能
歼灭と破坏の刚弓	攻击力 240、(龙 170)、防 +10、防射
└歼灭と破坏の刚弓Ⅱ	攻击力 372、(龙 220)、防 +25、防射

オオバサミ系

武器名	性能
オオバサミⅠ	攻击力168、水150、防+20、刚射
└オオバサミⅡ	攻击力192、水170、防+20、刚射
└オオバサミⅢ	攻击力264、水190、防+25、刚射
└オオムラサキバサミⅠ	攻击力288、水210、防+25、刚射
└オオムラサキバサミⅡ	攻击力312、水230、防+30、刚射

雷弓【兽王】系

武器名	性能
雷弓【百兽王】	攻击力 252、雷 130、集中
└雷公弓	攻击力 336、雷 150、集中
└雷公弓【大圣】	攻击力 360、雷 180、集中

祈弓ビクトリア系

武器名	性能
祈弓ビクトリア	攻击力216、水160、刚射
└祈弓ビクトリア改	攻击力312、水220、刚射
└女神弓エリザベス	攻击力324、水260、刚射

ブロスホーンボウ系

武器名	性能
ブロスホーンボウ	攻击力 384、防 +10、集中
└刚角王弓ディアホーン	攻击力 420、防 +25、集中

其他

武器名	性能
デザイアorディスペア	攻击力360、水120、爆裂
魔弓グリモワール	攻击力348、刚射
アルナス＝エルダオル	攻击力372、冰90、刚射
破灭と灾厄の红莲弓	攻击力324、爆破210、爆裂
胜利と荣光の勇弓	攻击力336、龙380、刚射





《世界传说 梦幻同盟》与掌机平台的“《世界传说》系列”各作相比有一个最大的不同之处，那就是本作的战斗系统不再是系列传统的“LMBS 系统”，而是换成了传统的策略角色扮演式的系统。本作移植自手游平台的《世界传说 战略同盟》，在原作的基础上加入了新角色、全语音和另一条角色线剧情，各角色之间的互动是“《传说》系列”外传作的最大卖点，本作也不例外。

文 秋沙雨 美编 anubis



世界传说 梦幻同盟	BNGI	策略角色扮演
3DS テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア		日版
2014年10月23日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为5210日元		

系统

操作



键位	功能
A	确定
B	取消
X	切换敌人/打开DLC商店
Y	自动剧情/切换HP槽显示
START	跳过剧情/打开系统菜单
SELECT	跳过剧情/打开系统菜单
左摇杆	移动/选择
十字键	移动/选择
L	切换地图/转换视角（左右）
R	切换地图/转换视角（远近）

角色参数



LV	角色目前的等级
HP	当该数值为0时角色就会陷入战斗不能的状态
AP	使用术技时所需要消费的数值
NEXT	距离下一个等级所需的经验值
耐属	耐性属性，使用该属性进行攻击/被攻击时伤害值减少
弱属	弱点属性，使用该属性进行攻击/被攻击时伤害值增加
物理攻击力	物理攻击的伤害值
物理防御力	对物理攻击的防御力
术攻击力	术攻击的伤害值
术防御力	对术攻击的防御力
技量	会影响暴击率和命中率的数值
俊敏	会影响行动顺序和命中率的数值
移动力	决定角色可移动范围的数值

世界地图

在世界地图（**ワールドマップ**）里玩家可选择的有两种类型，通过 L/R 键来切换地图类型。

一种是有剧情的“Story”地图，另一种是通关该地图之后可以自由选择参战人员来进行自由练级的“Free”地图。“Story”的地图除了主线地图之外，还有 EX 地图能够选择，EX 地图的作用是能够让在主线里没有出现过的角色加入我方队伍。在手游版原作里，EX 地图的作用是让付费 DLC 角色解锁。

主线地图和 EX 地图通关后，玩家就可以在“Free”地图里选择之前去过的地图，地图出现的敌人等级（包括三个难度下的等级）都会出现在下屏。如果主线时因等级不够而出现卡关情况的话玩家可以在“Free”地图里练级刷 Gald。在部分“Free”地图里偶尔还会出现巨大怪（**ギガントモンスター**），打倒它们能够获得更多的经验值、Gald，一定几率下还能够获得稀有的道具。会出现巨大怪的地图上会有“Gigant”的标志。

据点

当序盘的剧情进展到一定程度之后玩家就能够使用据点。在据点里可以通过 L/R 键来切换菜单。据点的菜单分为设施（Town）和系统菜单（Menu）两种。在设施菜单里玩家可以进行存档或者购物，或者前往斗技场进行练级。系统菜单的作用则是可以让玩家调整角色的 Skill、装备或者进行系统设定等。

装备

在本作里玩家无法给角色更换武器或者防具，惟一能够进行更换的只有饰品。每个角色都只能装备一个饰品，如何将给角色搭配饰品是战前准备的最重要事项。饰品的入手可以通过在商店购买，在战斗时偶尔也会掉落一些饰品。

商店

在商店里可以入手的物品包括回复道具、战斗辅助道具和装饰品等。除了购买之外玩家还能够在商店里将东西卖出。在一开始，能够在商店里购买的物品很少，这时候就需要用到商店建设（**ショップビルド**）功能，玩家可以通过花费 Gald 升级商店，来增加商店里的可购买物品。

Skill

在战斗结束后，参战的角色们都可以获得 SP（SkillPoint，技能点数），玩家可以在 Skill 页面消费 SP 来让角色们习得各种各样的 Skill。习得的 Skill 越多，对战斗的帮助就越大。在一开始，每个角色可习得的 Skill 种类都有些区别，这时候可以利用在战后获得的技能书来开启角色的新 Skill，然后再通过消费 SP 来习得。



道具

在本作里的道具除了能够进行回复的**グミ**和各种用来解除状态的瓶子之外，还有能够用来提升角色基本数值的**ハーブ**和**セージ**，以及能够开启角色新 Skill 的技能书。

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

斗技场

在城镇据点里有“斗技场”，斗技场的战斗设置了各种各样的条件，挑战后不仅能够获得经验值，还能够拿到一些 Gald 奖励。在后期甚至有与黑化了的历代作角色进行战斗的任务。



系统设定

メッセ-ジ速度	调整对话框文字的显示速度
ゲ-ム难易度	调整游戏难度
BGMボリュ-ム	调整背景音乐的音量
SEボリュ-ム	调整效果音的音量
ボイスボリュ-ム	调整角色语音的音量

Grade 商店



在战斗后可以获得 Grade 点数，本作里 Grade 点数的作用和系列历代作一样，用于开启二周目的追加项目。需要注意的是那哈特篇和特伦篇的 Grade 值是分开的。Grade 商店在通关之后会出现在据点的菜单里。

战斗

出击队员选择



每个战场的可出击队员数量是有限的，在主线里部分角色是必须上场，然后玩家要从剩下的队友里选出其他角色来出战。需要注意的是，战后的经验值和 SP 点数都是只有在该战场出击的队员才能够获得。

行动顺序

角色的行动顺序是受“俊敏”的影响，俊敏值越高，角色的行动顺序就越靠前，行动顺序靠前有不少好处，例如可以更快地回复 AP 或者更快地发动术等等。

AP 与术技

AP：AP 可以看做是系列传统的“TP”数值。使用术技就必须用到 AP，AP 的回复只能通过在该回合不进行其他行动（攻击、术技、使用道具）待机来进行，移动后的待机不算在“其他行动”的范畴，每次可以回复 10% 的 AP，通过 Skill 或装饰品可以增加回复比率，除此之外还能通过オレンジグミ等道具来进行回复，每场战斗结束后 AP 都会恢复到全满的状态。

技：技是通过角色升级来习得的。本作里登场的每个角色都有着自己特有的技，当然，类似于“魔神剑”这类系列主角专用技基本上是各作主角共通。技的 AP 消耗要比术少，不过容易受到命中率的影响，有时候还会被敌人躲过。

术：术和技一样，是通过角色升级来习得的。术的发动需要咏唱，AP 的消耗也比技要多，而且绝大多数都附带属性。不过术也有术的好处，术攻击不会受到命中率的影响，而且在后期习得了上级术之后还能一口气给大范围的敌人造成伤害。本作里的术除了攻击类的之外，还有能够提升角色参数或者给敌人施加状态变化等术，以及回复 HP 和恢复状态的术等。

OVL 与秘奥义



本作的 OVL 槽（也就是俗称的爆气槽）是全角色共通的，在角色进行攻击或者被敌人攻击时就能够积攒 OVL 槽。当 OVL 槽积满之后玩家就可以在系统菜单上爆 OVL，这一状态将持续三个回合，需要注意的是只有一个操作角色可以爆 OVL 槽。在爆 OVL 之后该角色除了 HP 和 AP 之外的所有参数都上升 10%，Skill“**ガ－ド**”、“**マジックガ－ド**”和“**カウンタ－**”的发动几率变成 100%，使用术技不会消耗 AP，术的咏唱时间为 0。在获得了秘奥义的情况下还能从术技栏发动秘奥义，但是在发动了秘奥义之后 OVL 状态就会自动解除。

状态异常与状态变化

在使用部分术技或者被敌人攻击时角色一定几率下会陷入状态异常或状态变化，状态异常会让角色陷入中毒、麻痹等状态，而状态变化则会让角色的参数（例如物理攻击力、物理防御力等）上升或下降。状态异常会一直持续到角色战斗不能或者结束战斗，想要解除异常的话只能通过术或者道具，而状态变化在持续 3 个回合之后就会自动解除。

状态异常的效果如下：	
毒	在轮到该角色的回合时HP下降10%
麻痹	迅敏、技量的参数下降30%
石化	角色无法行动，被敌人命中的几率为100%，伤害值增加为1.2倍

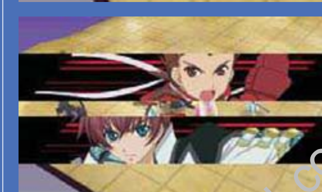
好感度

特定的角色之间有着好感度的设定，一起战斗、给对方使用道具、战斗时站的距离较近等行动都能够积累好感度。当好感度累积到一定程度之后，战斗菜单的最下方就会出现对话选项，开始对话后好感度等级就会提升。提升好感度有不少好处，例如在进行援护攻击或者替对方抵挡攻击时会附加另外的好处。

角色之间的好感度最大等级为 Lv3，不过能够抵达好感度 Lv3 的组合数是有限的，在二周目时可以通过 Grade 商店来增加数量，但是还远远不够。如果在看了好感度 Lv3 的对话之后又想去刷其他人的好感度对话的话，这时就要利用到道具“**ドクログミ**”来直接让好感度等级下降至 Lv2 即可。

援护





在角色习得了 Skill“サポ－ト”的情况下就能够对其他角色进行支援攻击，在轮到其他角色的回合时，如果习得了“サポ－ト”的角色就在周围的话，在攻击时就会出现“援护”的标示，能够发动援护攻击的次数是根据掩护角色的对应 Skill 习得情况来决定的。在发动援护攻击时不仅能够发动技，还能够发动无咏唱时间的术，不过威力要比平常攻击时有所降低，而且发动时还会消耗 AP。如果发动援护攻击的角色与行动的角色是有着好感度设定的话，提升好感度等级还能够增加援护攻击的威力或者降低 AP 的消耗。

www.dooland.com

3DS应援团



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

不知道各位玩家对于《怪物猎人 4G》的表现还满意吗？虽然它是一款资料篇，不过还是非常厚道的。随着“《妖怪手表》系列”的热卖，Level-5 自然也不敢怠慢这款游戏。在本期的应援团当中，我们就为各位介绍这款游戏即将配信的大型更新的内容，并且盘点伴随《妖怪手表 2 真打》推出的多款周边。此外还有备受关注的《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》试玩版消息，当中还有优惠购买正式版的办法哟！另外，也有数款比较另类的 3DS 下载游戏供玩家们尝试，快快拿起手中的 3DS 试试吧！

《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》体验版

年末大作《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》的一举一动都在牵动着玩家的心。心痒痒想要提前试试这两款游戏，却一码难求？如今已不是难题了！任天堂宣布将在 11 月 1 日至 11 月 22 日提供本作的限定试玩版下载。在这个试玩版当中，玩家可以遇见某些在本作中初次登场的 MEGA 进化口袋妖怪。而且在试玩版当中抓到的 MEGA 进化口袋妖怪可以带到正式版一起冒险，日版为大钢蛇，其他版本则是冰鬼护。除此之外，试玩版还会赠送一些可以带到正式版当中的道具。一般的试玩版都会有体验次数的限制，但是在这作的试玩版当中玩家可以无限次尝试。

除此之外，如果玩家是通过日本亚马逊获得下载码的话，那么在亚马逊购买正式数字版的时候能够得到 500 日元的优惠。如果习惯入手数字版的话，可不要错过这一福利哦！



《妖怪手表》周边大搜集

为了给 12 月 13 日发售的《妖怪手表 2 真打》宣传，Level-5 决定将在同日推出多款以《妖怪手表》为主题的周边。



第一款是妖怪手表的卡带收纳盒，它可以收纳 12 枚卡带。这款卡带收纳盒上有 15 只经典的妖怪，像是**ジバニャン**”和“**ウィスパー**”等。售价为 980 日元 + 税，折合人民币 60 元左右。虽然比起一般的收纳盒有点贵，但官方出品无论是品质还是收藏价值都相当不错。

第二款是一个大容量的收纳袋，使用妖怪“**ジバニャン**”的脸作为设计原型，无论是新旧哪款 3DS 都能够正常使用，萌萌的外形加上它柔软的素材，既能给机器带来保护的同时又非常可爱，在女性玩家和低龄玩家中应该会有不错的人气。它的价格为 1780 日元 + 税，折合人民币 102 元左右。



第三款则是印有怪物图案的保护壳，采用新型材料，具有耐冲击、耐热和难燃性。而且这种材料非常轻薄，因此不必担心会让机器变得累赘。不过本次发售的只有旧的 3DS LL 版本，因此其他机型的玩家就没必要入手了。这款保护壳是透明的，无论是哪种颜色的主机都非常适合。它的表面有四只怪物的表情以及动作特写，非常帅气。如果是喜欢“《妖怪手表》系列”的玩家应该会非常喜欢。这款保护壳的价格为 1380 日元 + 税，折合人民币约为 84 元。



猫爪小袋萌化收纳包



如果你喜欢猫咪的肉爪，又刚好要入手 3DS 卡带收纳包的话，这里就有两全其美的推荐了。近期日本厂商 CYBER 又推出了跟猫爪有关的新周边：“CYBER・**にくきゅうカードポーチ ねこにゃん**”收纳袋子。这款袋子最大的特点在于它非常的萌，造型就是小猫的猫爪肉垫。而且它在手感上还充分模拟了猫爪肉垫的感觉，采用的柔软材料摸上去手感非常优秀。玩家们可以将卡带等小东西放在袋子里面，防止外界的冲击。目前这款收纳包有两种颜色，分别是黑色和白色，自用赠礼两相宜。不过 1080 日元的售价相对于功能来说有些高，折合人民币 60 元左右。

《太鼓之达人 咚与咔的大冒险》追加DLC

作为一款音乐游戏，众多的下载追加 DLC 自然是少不了的。最近 BNGI 释出了《太鼓之达人 咚与咔的大冒险》最新的 DLC 情报，主要是人气曲目以及追加任务。追加的五首曲目为：《**やわらか**战车》、《决战！》、《练习曲 Op.10-4》、《时空厅时空 1 课 feat. unmo》、《太鼓乱舞 皆传》。除此之外追加任务《大混乱 **おみこし**道场》以及道具，只需要 500 日元 + 税，折合人民币 30 元左右。



《妖怪手表2 元祖·本家》更新档

作为Level-5的看家大作，官方对《妖怪手表2》的支持力度肯定不会小。即使如今已经发售有一段时间了，官方依然保持着更新支持。Level-5在10月31日宣布将对游戏进行大型更新，更新档案将在12月13日放出。

更新该档案之后，利用鬼进化系统可以让妖怪们进一步进化。将会有S级加强版的**ジバニャン**和**コマさん**加入，喜爱这两只妖怪的玩家一定不少吧？正好可以透过这个更新让它们的实力更上一层。不过我方的怪物实力提升了，自然也会有新的挑战等待着玩家。在元祖版本中会出现谜之红色妖怪，在本家版本中会出现谜之白色妖怪。另外，在12月13日发售的《妖怪手表2 真打》可以继承《妖怪手表2 元祖·本家》的游戏存档，如果在这三者之间进行联动的话，还能获得强力的黑鬼妖怪，有打算要入手新版的读者别错过哟。



▲谜之红白妖怪

eShop下载推荐

库鲁 大人的英语单词/中学英语单词/高中英语单词

ぐるたん 大人の英単語 / 中学英単語 / 高校英単語

●推荐玩家：想要提高英语水平的玩家、想尝试一些新类型游戏的玩家

售价：各500日元

推荐度：★★★

如果从学习的角度上说，这是一款不错的游戏。三个版本对应的是三个不同阶段的英语，各自有对应的年龄阶层，每个版本可以学习800个以上的日语单词。而且它的学习方式一点也不枯燥，玩家需要扮演精灵使，解答出精灵提出的问题。之后让精灵的等级上升，并且收集强大的精灵，打败魔女以取回和平。根据玩家回答的正确率，精灵的外观和能力也会有所改变。游戏的模式一共有几种，分别是四选一问题、填空题和排序题，最难的则是利用笔填写答案的问题。不过从实际上说，这个游戏的门槛有些高，因此推荐给有日语基础的玩家试试！





Ai竞速 X

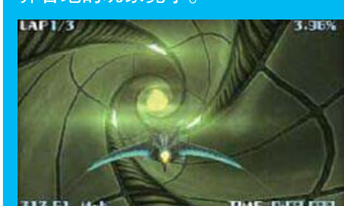
Aiレース：X

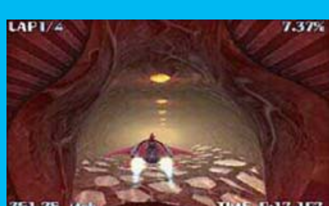
●推荐玩家：喜欢竞速游戏的玩家、喜欢高速驰骋的玩家

售价：250日元

推荐度：★★★

这是一款非常特别的游戏，玩家需要驾驶超高速度的飞机"ジェット"，在尽可能短的时间内到达终点。这款游戏的特点在于它是一款超高速的竞速游戏，并且对应3D显示，优秀的画面能带来不一样的立体体验。标题中的X代表的是异形，这是本作的赛道特色，玩家需要在充满异形的赛道当中驰骋。恐怖的异形加上超高速带来的刺激感，让本作有着窒息一样的体验。游戏对应在线排行榜，因此玩家还可以和来自世界各地的玩家竞争。





热血！火焰拉面屋

@SIMPLE DLシリーズ Vol.33 THE 热血！炎のラーメン屋

●推荐玩家：喜爱动作游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：520日元

推荐度：★★★★

高产的"《@SIMPLE DL》系列"又推出了新款游戏，这是一款非常有意思的休闲动作游戏，玩家作为店主需要完成顾客的一份份菜单。只要利用触控屏和简单的操作，就能完成炒菜、煮汤等一系列活动。游戏会根据按键的时机来判断料理的完成情况，最终来决定玩家可以做出怎么样的料理。料理菜单一共有9种，除了一般的拉面之外，还有猪肉拉面、馄饨面等等，在遇见同种类型的菜单时还能实现组合料理，因此如何迅速做出决定和按照怎样的顺序来料理也是很大的一门学问。此外，在必杀技槽满了之后还能使用大魄力的必杀技来迅速完成料理，在游戏进行到一定程度之后，还会出现特殊的事件，完成竞争对象的特殊要求。游戏的上手难度很低，但是玩起来非常爽快，人物的性格刻画也非常不错，值得玩家们尝试。



昆虫怪物 超级战争

昆虫モンスター ライト スーパーバトル

●推荐玩家：喜爱角色扮演类游戏的玩家、喜爱竞技类游戏的玩家

售价：500日元

推荐度：★★★★

这是一款很像"《口袋妖怪》系列"的游戏，不过本作中的主角可不是一只只口袋妖怪，而是昆虫。玩家需要在游戏中捕捉各种各样的昆虫，从而和对手以及其他玩家进行战斗。

主人公所在的世界是一个流行竞技"昆虫怪物"的世界。"《口袋妖怪》系列"的玩家们一定会对本作非常熟悉，因为无论是战斗还是设置上都非常类似。玩家需要让昆虫们习得必杀技，并提升等级和整体实力。不过较为特别的是，这款游戏可以装备上卡片道具，根据装备的卡片还会有不同的组合搭配，组合得好的话甚至能得到更多的能力加成。可装备的包括基本、特殊、技能和精灵道具，因此想要收集全部道具和全部昆虫可需要耗费大量的时间。另外游戏采用的是三对三的轮流制，昆虫有不同的类型，像是攻击型、防御型和速度型应有尽有。如何搭配好顺序取得优势也是需要考虑的事情。游戏当中也有各种人物以及比赛供玩家挑战，因此在耐玩性上的表现还是不错的。





XBOX STYLE



10月底受邀参加了在上海举办的《光环》见面会，真是心情激动。国行进来之后，类似的机会和活动未来会越来越多，相信每个软饭都有机会亲身参与到自己喜爱的主机游戏的相关活动中。本期专页有这次见面会的报道，里面列了不少大家关心的问题，赶紧往后看！

尖叫妹担纲《健身趣》亚版

育碧宣布，定于11月13日全球同步推出的Xbox One独占健身游戏《健身趣》(Shape Up)，亚版(繁体中文版)将由尖叫妹辜莞允担任封面人物。

虽然Kinect对应的健身游戏不少，但《健身趣》称得上是最有趣的一款。游戏收录了很多疯狂夸张的玩法，还加入了RPG打魔王式的目标，让玩家的健身之旅不再枯燥单调。而游戏本身的技术含量也丝毫不低，仍然包含了科学而全面的健身教程，以及及时准确的身体反馈。就目前而言，本作毫无疑问是Xbox One上最好的健身游戏，大家不要错过！



堕落圣女？《百年战争》新情报



在东京游戏展之前，Koei Tecmo公布了《剑刃风暴 百年战争》的加强版——《剑刃风暴 百年战争与噩梦》。本作可视为“《决战》系列”的精神续作，时代背景是英法百年战争。从TGS的试玩情况来看，此作的最大改进就是增加了联合部队的设定，似乎卖点不太充足。如今官方终于公布了游戏的新要素噩梦篇，同时也解释了副标题的含义。

噩梦篇的故事是完全虚拟的，在这个章节中，英法两国突然遭到大量魔物的袭击，因此不得不联手作战。敌方阵容有鹫狮、龙这样的幻想生物，其领导者更是一名酷似圣女贞德的女魔头。玩家扮演一名手持神秘之剑的佣兵，为拯救人类而战。看过这位疑似圣女贞德的角色造型后，我们不得不感叹Koei越来越懂男性玩家的心了。本作定于明年1月29日发售。

软组织

★今年香港动漫节时，索尼曾经祭出大招——玩家现场购机时可以用PS3、X360、Wii抵部分现金，此招一下子就抓住了当地玩家的心。如今一年中最重要的圣诞商战即将来临，微软同样祭出了这招。微软官方宣布，美国玩家可以用PS3、X360抵部分金额以换购Xbox One，官方列出了各种型号和版本的PS3、X360，每台主机最高可以兑换100美刀，可谓相当超值。

★关于上期介绍的预购，本期还要小小地补充一下。众所周知，如今Xbox One卖场采用了内容共通的设定，玩家只要在任意服购入一个内容，那么在全球任何服均可免费获得该内容的当地版本。不过对于预购来说这一点受时间限制。比如预购《使命召唤 先进战争》DAY ONE版可以提前一天玩到游戏，由于时差问题，港版会比美版早解锁12个小时，但如果玩家购买的是美版，那么想切换到港版提前12小时解锁是不行的。只有等到所有服均已解锁后，才能够自由下载不同服的版本。

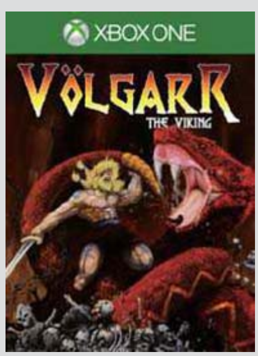
★KT宣布，Xbox One游戏《无双大蛇2终极版》的官方中文版将于11月13日推出，还没有入手的玩家不妨直接一步到位。本作是目前Xbox One上惟二的多地区版本成就分开的游戏(《邪恶深处》)，不知道中文版到时候是什么情况。不过本作全成就相当耗时，预计200小时起。

11月金会员免费游戏公布

本月Xbox LIVE将会向金会员免费开放3款游戏的下载。Xbox One是新上架的独立游戏《伏尔加维京》，X360上半月是《宝贝万岁 天堂危机》，下半月是《红色派系 游击队》。

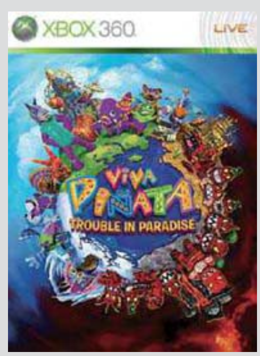
伏尔加维京 Volgarr the Viking

这是一款复古类型的动作游戏。它采用8位点阵怀旧风格，保持了点阵时代游戏的高难度特色。尽管只是一个2D横版动作游戏，但仍拥有大量令人着迷的要素。喜欢挑战的玩家不容错过。



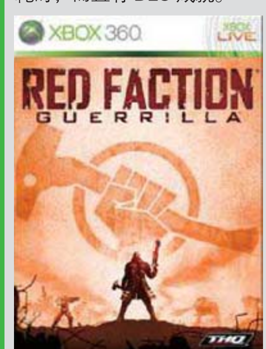
宝贝万岁 乐园危机 Viva Pinata: Trouble in Paradise

这些五颜六色的玩具宝贝遇到了很大麻烦。故事发生在宝贝岛，玩家要造访岛上的各个区域来寻找新的宝贝，并对其进行训练和打扮。岛上有着丰富的活动和要素，适合全家人一起玩耍。



红色派系 游击队 Red Faction: Guerrilla

大名鼎鼎的火星拆屋工又回来了！时间线上是初代的50年后，玩家可以在开放式的火星地图上探险，作为红色派系的一员，与邪恶的地球防卫军展开战斗。注意本作比较耗时，而且有DLC成就。





■本次活动在上海第一高度：环球金融中心4楼举行，开始前先来一张！

上海《光环》制作人见面会亲历

尽管国行版《光环 士官长合集》的发售日还未确定，但这阻挡不了广大中国《光环》粉丝的热情。10月底，微软和百视通在北京和上海举办了面向媒体、游戏开发者和粉丝的《光环》见面会，还专门请来系列游戏及内容开发总监Frank O'Connor先生助阵。纱迦作为资深软饭也受邀参加了10月29日在上海举办的活动。会上Frank先生展示了《光环 士官长合集》的最新游戏内容，并回答了现场观众的诸多问题。下面就将大家关心的问题以及回答整理如下：

F＝Frank O'Connor先生，"《光环》系列"游戏及内容开发总监
谢＝谢恩伟先生，Xbox中国事业部总经理

问：《光环5》和《光环 士官长合集》是否会有限定版？

F：《光环5》肯定有，但《光环 士官长合集》本身内容已经非常丰富，所以我们决定只专注于一个版本。

问："《光环》系列"日后是否会加入更多中国元素？

F：会的，我们一直都致力于让光环中的未来世界展现得更为国际化，例如《光环 夜幕降临》中的一位女角色克里斯丁娜·钟(Christina Chong)就是来自中国，你们可以期待见到更多中国角色。同时我要强调我们并不只是希望出现来自中国的主要角色，还有其他配角和背景元素中也会有相关的内容出现，这已经是我们长远计划中的一部分。

问：说到《光环》，大家都会想到FPS，有考虑推出其他类型例如在线角色扮演游戏形式的《光环》作品么？

F：真饭们应该都知道我们还推出过即时战略类型的作品《光环战争》，它已经是主机平台上销量最好的即时战略作品之一，而且我们也拥有一个充满了各种可能性的超赞故事背景，所以虽然现阶段没有任何特定的计划，但我非常肯定大家会在将来看到各种各样不同类型的《光环》游戏。

问：《光环》的游戏中善恶双方似乎总是非常分明，不过在《光环2》中也允许玩家们操纵神风烈士，所以我想问问这个系列日后会是继续保持分明的二元式角色对立，还是试图让故事变得更复杂？

F：我觉得《光环5》能够在一定程度上回答你的问题，这个游戏会是一个非常有趣的故事。当然我不能说得太透彻。同时《光环 士官长合集》会把四部光环的故事整合在一起并让玩家能够更为简单直观地了解到整个故事的来龙去脉和所有细节。在完成游戏后，你应该也会对我们的叙事手法和技术发展有一个更为直观的认识。

问：目前中国大陆玩家大部分都是玩免费网游的，我想请教一下微软在推广《光环》的时候要如何突破"想玩就要花钱买主机和游戏"这样一个相对较高的门槛？

F：首先，我们的《光环 士官长合集》这个游戏是物有所值的，当然微软也会采用一些商业模式来配合推广。当然我本人对中国大陆的情况也不是很了解，所以这里我给不出很具体的回答。但是《光环》和免费游戏不一样，它的战役规模非常大，玩起来有好莱坞大片的感觉，而且这是游戏非常核心的部分，而不是可有可无的部分。

谢：这里我们也很希望在座的各位能够多多宣传和推广。

问：如果我购买了国行版的《光环 士官长合集》，那么是否可以和中国大陆之外的全球玩家正常联机呢？

谢（抢答）：可以！（全场掌声雷动）

问：众所周知，中国大陆的网络和世界的联结不太好。比如我们玩《光环4》的时候如果遇到日本网友的话体验会非常差，我想问一下未来国行要怎么解决这个问题。

F：一方面我们网络使用的代码和技术是可以提升的，另一方面我们以后会有中国大陆本地的云服务器。我们最近在澳大利亚架设了本地的服务器，在此之前澳大利亚玩家的体验要比中国大陆玩家还糟糕，延迟比较厉害。但是有了本地服务器之后，他们的体验就提升了很多。微软在网络方面是很有经验的，大家可以放心。

问：今年微软力推的Xbox One大作《泰坦天降》素质很高，但国内玩家经常遇到各种各样的联机问题。由于《光环》也使用微软的服务器，所以我们也比较担心会遇到同样的问题。请问这个问题能否解决？

F：《泰坦天降》的确有着它独特的网络构成。目前我也不知道《光环》上市后的情况，但《光环》和《泰坦天降》的网络是完全不同的。

谢：（关于这点）我们也从各方面得到了玩家的反馈。目前《光环 士官长合集》的国行版还在研发过程中，我们会根据玩家的反馈进行不断调整。希望以后国内玩家能够和我们多多联系，以便于我们不断作出改进。

问：请问Frank先生，《光环》的前三部曲里你最喜欢的是哪一作？

F：我最喜欢的《光环》是不断变化的。如今我已经很久没玩X360了，不过要说以前的话，我最喜欢的是《光环3》。现在的话我最喜欢的是《光环 士官长合集》里的《光环2》重制版，你们待会儿也可以体验一下。

问：我想问一下国行版的《光环 士官长合集》会做什么样的改进。（全场爆笑）

F：游戏内容会和其他地方版本一样，但我们会进行本地化，我们要不断地和中方人员进行沟通并作出修改。我举一个例子，之前在制作西班牙版时我们请的是墨西哥演员来配音，但事实上尽管都是说同一种语言，但西班牙玩家并不买账，反过来如果请西班牙演员来给墨西哥版配音也是一样的。我们会听取中方反馈，很好地合作，我们不会外包出去就只等结果。而监管方面对于内容会有一定的控制，我们会遵守法律，和监管方面很好地合作。内容可能会受到一些控制，但《光环》本身是一个比较安全的游戏，它不像《GTA》那样（全场再次爆笑），（国行版）不仅不会有很大的改动，游戏反而会改得更酷，更不会破坏这个故事。对我来说做出这样的一些改动也是很简单的。

在活动开始前就听说Frank先生不仅也玩《光环》，而且非常厉害。在活动的最后，纱迦就主动和Frank先生展开了一场《光环 士官长合集》的对决，结果惨遭12比4的血洗。（笑）会后还和谢恩伟先生进行了简短的对谈，谢恩伟先生对于我们推出的问题毫不敷衍，给人留下了极好的印象。

老实说这样的游戏纪念活动，纱迦并不是第一次参加，但参加咱们自己的行货主机游戏纪念会还是第一次，心情非常激动。感谢国行进入中国，给咱们中国玩家带来了太多的第一次，今后这样的活动只会越来越多，说不定下次就会来到你身边。让我们祝愿国行越来越好！



▲现场入手的有Frank先生签名的《光环4》士官长模型。



■本次活动全家福。


■现场还有士官人真人COS。图中左一为Frank先生，右一为谢恩伟先生。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：胜负师

《科拉传奇》奖杯/成就攻略

由动视发行的下载游戏《科拉传奇》本来是个挺普通的动画改编游戏，却因为开发方是白金工作室而备受动作游戏玩家的关注，同时也因IGN等国外媒体给出的低分而引发话题。仅从个人体验来说，本作虽说流程短、难度控制也有不得当之处，但绝非三四分的渣作，系统、手感等方面有着“白金制造”的明显痕迹，水准在一般的动漫改编游戏之上，从下载游戏的角度来说还是值得一玩的，加上本作白金/全成就的难度不高，喜欢科拉的动画迷、ACT玩家或是奖杯迷/成就饭都可以挑战一下。

白金/全成就难度	4/10
白金所需时间	10～15小时
在线奖杯/成就	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯/成就BUG或事故	无
硬件需要	无

白金/全成就路线

一周目需要特别注意的是“Jill of all Trades（完成全部教学）”这个奖杯/成就，非常容易遗漏，遗漏的代价是开新档重打一遍！

1. 一周目NORMAL难度通关。一周目对游戏系统还不熟悉，且能力要逐步解锁，因此还是会有一些战斗压力的，在取得10万金钱后购买一个“攻击力2倍体力减半”的道具，游戏难度会明显下降。

2. 通关后可以选择先打职业御术赛模式，三个难度要各通一遍。最高难度比较难，而且通常需要连续两三个小时的游戏时间，能不能白金/全成就，这个模式是关键。

3. 二周目EXTREME难度通关。装备道具推荐“攻击力2倍体力减半”、“气槽常满体力减半”、“加速”、“体力徐徐回复”，虽说这样会使体力值只有原本的1/4，但是攻击力大得惊人，秒杀兵轻而易举。难点战斗可购买4000一个的变身道具，轻松轰杀。

4. 收尾阶段可能还没拿到的应该是少数几个收集和数量累积型奖杯/成就，按照下文提示的方法一般都可以很快补齐。

5. 注意！如果通关时发现“完成全部教学”遗漏了，那么请在取得其他奖杯/成就后备份存档，然后选NEW GAME，速通一遍最低难度，大概两三个小时就足够了。



Video Game Bender
白金/—

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Down and Out
铜杯/15G

取得条件：完成第一章

Escape from the City
铜杯/15G

取得条件：完成第二章

The Power of Water
铜杯/15G

取得条件：完成第三章

To the South!
铜杯/15G

取得条件：完成第四章

Nowhere Else to Go
铜杯/15G

取得条件：完成第五章

Sure, Come On In
铜杯/15G

取得条件：完成第六章

That Escalated Quickly
铜杯/15G

取得条件：完成第七章

The Aftermath
铜杯/15G

取得条件：完成第八章

Extreme Avatar
金杯/100G

取得条件：EXTREME难度通关

具体说明：需要先将NORMAL难度通关后才能开启EXTREME难度，继续游戏进度可在选关画面切换难度，因为可以继承全部能力并配合强力装备来打，因此除了少数几个战点，困难程度甚至不如一周目。

More than Hot Leaf Juice
铜杯/15G

取得条件：在商店第一次购买道具

Ready for Battle
铜杯/15G

取得条件：在科拉的房间第一次装备道具

Zhu Li! Do the Thing!
铜杯/15G

取得条件：第一次使用装备的道具

具体说明：先把消耗型道具（例如回复药）装在十字键上，再按相应的十字键方向即可。

Ooooh, Shiny!
铜杯/15G

取得条件：在找到任意财宝后第一次进入收集查看画面

Combo Master
银杯/30G

取得条件：购买全部招式
具体说明：部分招式需要将相应的属性能力提升到一定级别才能在商店中购买。

Full-Baked Avatar
银杯/30G

取得条件：全部属性都升至满级
具体说明：属性分为水、土、火、气四种，用相应属性干掉敌人就能取得经验值，10级为满级，水和气的使用率高，可优先升级。两遍流程下来一般都可以升满。

Talisman Collector
金杯/100G

取得条件：购买12种护身符
具体说明：有10种护身符是直接在商店中购买的，NORMAL难度通关、职业御术赛ACE难度通关后各解锁一个护身符，价格均为0元。还有一个需要在商店输入→→←←□的指令后解锁，同样是免费的。也就是说全部护身符一共13种，取得12种即可。

Biz-Bender
金杯/100G

取得条件：收集全部种类的财宝道具
具体说明：财宝道具主要是在宝箱中获得，普通宝箱可获得C级、B级、A级财宝，豪华宝箱可以获得B级、A级、S级财宝，因为是随机的，所以运气不好的话可能需要反复刷。财宝只在过关后才会结算，流程中获得的财宝都会计算在内，例如你在没有经过自动存档点时挂掉了，那么之前打开的宝箱会复位，可以再打开一次，而之前获得的财宝也会计入，利用这一点在最后收尾时集中刷宝箱还是挺效率的。低等级财宝推荐刷第三章一开始身后的那个小宝箱，没刷到想要的就自杀重来；高等级财宝推荐在第六章一开始刷，在净化了一批敌人后往前跑，先不要理会敌人，打破右边的石壁后取得宝箱，刷不到想要的同样采用自杀战术。记得多装几个体力减半的护身符，自杀起来更快。缺C级财宝选低难度，高难度小宝箱出B级的几率也很高。财宝和种类和样子请对照截图。最后一个SS级的财宝在大宝箱里有较低几率获得，更简便的方法是打任意难度的最后一章，最终BOSS战取得金或白金评价时就有很高几率直接拿到。获得全部种类的财宝后再去收集查看页面就会弹出奖杯/成就了。



Be the Leaf
银杯/30G

取得条件：回避100次

Right Back at Ya!
银杯/30G

取得条件：防御反击100次
具体说明：两遍流程下来可自然累积，职业御术赛里的回避和反击也都计算。

Kung Fu Master
银杯/30G

取得条件：进入对拼模式10次
具体说明：在与带属性的上级敌人对战时，敌人也会使出反击技，此时会进入对拼模式，玩家只要正确输入格档方向数次，就能使出反击技。这样的机会还是挺多的，10次可自然达成。

Buh-Bye!
银杯/30G

取得条件：完成100次终结技
具体说明：将敌人打晕后按下○键/B键就能使出终结技。终结技使用过程中全身无敌，且威力很大，还能波及身边的其他敌人，可积极使用。一般两遍打下来可以自然累积100次。

Go in Peace
银杯/30G

取得条件：净化200个黑暗神灵
具体说明：把黑暗系敌人打晕之后按○键使出的不是终结技，而是将它们净化，如果不净化继续攻击就会直接将它们干掉。两遍打下来净化200个可能还凑不够，那就去第六章刷吧！

Not a Booster Rocket
银杯/30G

取得条件：进入降世神通模式10次
具体说明：降世神通模式是流程终盘才获得的终极能力，但在二周目时可以继承，当左上角的圆形槽蓄满时按L1+R1/LB+RB发动。由于二周目要打EXTREME难度，一不小心被秒杀圆形槽会清零，所以还是购买4000一个的变身道具比较实在。

Good Girl!
银杯/30G

取得条件：无伤完成一个跑酷关卡
具体说明：这个条件建议在二周目完成，因为此时可以使用火球、护盾、二段跳等能力，可大大降低受伤几率。只要一受伤就立即按出暂停菜单，退回标题画面，再次进入游戏重新挑战，直至无伤过关。

Knockout!!
银杯/30G

取得条件：在职业御术赛中10次KO对手获胜
具体说明：通关一次后就能开启职业御术赛模式。这个比赛有点像躲避球，KO获胜是指将对方三名选手全部击飞出场，在ROOKIE难度和CAPTAIN难度都比较容易实现。

Face-Off
银杯/30G

取得条件：在职业御术赛中赢得一场对决
具体说明：比赛时间结束时，双方队员数量相等且都还在中线处，那么就会由玩家和对方的一名队员在场地中央进行一对一的对决，没有时间限制，直到一方被打倒为止。这种局面对于玩家来说是比较有利的，因为电脑控制的选手会犯两个错误，一是在连续的防御反击中败北；还有就是一直防御，玩家只要不停攻击蹭血就能获胜。高难度比赛中对决机会还是比较多的，毕竟很难将对手直接KO。



The Fire Ferrets Strike Again!
金杯/100G

取得条件：完成最高难度的职业御术赛
具体说明：个人觉得这是游戏中的最难奖杯，ACE难度的对手攻击力惊人，且防御率和反击率都很高，速战速决变得相当困难。加上我方NPC的智商时高时低，有时你还在前线奋力抵抗，他们却已经被击飞出场，简直不能忍。御术赛模式要连打五大场，中途不能退出，所以最好预留两三个小时的时间进行挑战。个人觉得胜率较高的打法是在比赛一开始向右翻三次，之后锁定最左边的敌人攻击，最右边的敌人用反击来打，发挥好的话，可以把右边的敌人在两回合内击出场，营造三打二的有利局面，只要坚持到时间结束就能赢下一小局；如果没能将其中一个击出场，那就以坚持进入对决模式为目标，对决模式取胜还是比较简单的。赢下两小局后，第三小局采用的战术相同，但要求更低，只要科拉不被击出场，撑到时间结束就成功了。

Jill of all Trades
银杯/30G

取得条件：完成全部教学
具体说明：本作中最坑爹的奖杯，一不注意就要重打一遍。教学内容分别出现在第一章、第二章、第三章、第四章和第八章，提示会出现在左上方体力槽的下面。玩家按照指令要求，必须令要求上出现红色墨迹才算完成，例如其中一项为"防御/反击"，那么玩家仅完成防御并不算是完成教学，需要把反击也完成了才行。由于这些教学内容只出现一次，如果没有完成就通过了流程，那么在二周目是不会再出现的，惟一的补救方向就是选NEW GAME重新再打一遍，所以千万千万要小心！

第一章序章：轻攻击、重攻击、跳跃、切换属性
第一章御术赛：连击、回避、反击、锁定
第二章：防御/反击
第三章：防御/反击、蓄力攻击、锁定
第四章：防御/反击
第八章：降世神通模式（圆形槽蓄满时）

My Cabbages!!
银杯/30G

取得条件：收集10棵卷心菜
具体说明：卷心菜是C级财宝，取得方法比较特殊，除了在小宝箱中有一定几率获得，还会在杂兵身上掉落，但几率都非常低，通关两遍正常取得两个就不错了。还好游戏中有一处可以必定获得卷心菜的地方，那就是第七章梦境中，科拉变成了巨人，与三个机器人对战的地方会出现大批杂兵，其中一个杂兵身上100%会掉落卷心菜，取得后自杀，再打一次就能再拿一棵，如此反复直到凑够10棵卷心菜，但一定要过了第七章，收集的数量才会计算。

Hop Hop Hoppity
银杯/30G

取得条件：跳跃100次

www.doolanc.com

指间方圆

★MOBILE LAND★

本期的“佳作平台”为大家详细解读近期一款相当不错的国人音游——《大琴师》，以古风曲目为主题的音乐游戏相当少见，游戏整体体验也很不错，值得一试。《我家公主最可爱》在日本评价相当不错，近期国服正式上线，大伙儿还等什么，赶紧来收后宫吧！至于期待了半天的《最终幻想 VII G-Bike》，玩法和内容上倒没有太大的硬伤，只不过游戏优化奇差无比，大概是我玩过的最不流畅的跑酷游戏了，在官方还没更新解决之前，各位请谨慎入坑。

佳作评台

心为琴，情寄弦，古韵轻漾，拈花自赏

机器人也要虐心？Android5.0的游戏彩蛋

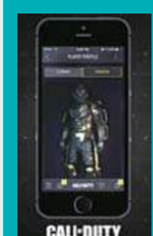
不久前 Google 发布了最新的 Android5.0 系统，这个代号为棒棒糖（Lollipop）的系统不仅名字可爱，还隐藏着一个非常有趣的小彩蛋——机器人版的《Flappy Bird》，不仅主角变成了经典 Android 小绿人，就连障碍物也都被五彩缤纷的棒棒糖所取代，看来 Google 的程序员们也被《Flappy Bird》虐得不轻啊，索性自己也开发了一款。

开启游戏彩蛋的方式很简单，在“设置”中连续点击系统版本一栏后会出现一个紫色小圆点，再次点击后便会出现一根棒棒糖，此时长按棒棒糖就可以进入游戏啦！



《使命召唤 先进战争》推出配套应用

《使命召唤 先进战争》已经发售，而官方也推出了一款配套的手机应用。这款配套应用主要用来管理游戏的多人模式——部落战争（Clan Wars）。玩家可以通过它来创建、查看和管理战队，并与成员们进行交流协调等等，使用这个应用参与战队争霸战的话还有机会获得特别的黄金外骨骼套装，对这个多人模式感兴趣的玩家不妨尝试一下。下面会以二维码的形式给出三个平台的应用下载地址，大家各取所需吧。



iOS　Android　WP

大琴师



容量：44.5MB
语言：中文
厂商：CatPaw Entertainment
价格：免费
地区：国服

iOS　Android

《岁月纪》的唯美、《Cytus》的华丽、《Deemo》的静谧，这些由华人所创作的音乐游戏，无不带着些特立独行的色彩。如果这些游戏都令你爱不释手，那么近期上线的一款国人游戏《大琴师》，相信也会引起你的注意。

和《Deemo》一样，游戏为玩家描绘了一个唯美的爱情故事：古有阴阳二木，阳木为救阴木甘愿枯而铸琴，阴木则于幻境内苦修琴技，盼终有一日技成之后，方可伴阳木远行。当然，故事再美也不过只是表面，这位痴情琴师能否真的拨动玩家的心弦，不如亲入幻境之内，一探便知。

古风琴韵

浓厚的水墨画风格和绕于耳畔的阵阵弦音，非常强烈地向玩家传递着游戏的主题——古风。虽然水墨风格的运用在游戏中已是见怪不怪，不过相比大多充斥着电子音及现代感的音乐游戏，《大琴师》的处理还是令人眼前一亮。

曲目质量是一款音乐游戏最重要的部分之一，《大琴师》不仅定位明确，以古风歌曲带来差异化的独特体验，在选曲的把关上同样毫不含糊。第一首曲子《锦鲤抄》在古风曲圈子中早已是极富盛名，而像《剑心》、《提灯照河山》、《清歌流觞》等等，同样都是颇受好评的古风歌曲，少司命、银临、小曲儿等古风曲圈内的大大们为游戏增色不少。近年来古风歌曲的创作相当热门，良曲佳作也是层出不穷，《大琴师》以音乐游戏的形式将这些作品集合并展现出来，不仅是找到了一个空白市场的切入点，对于古风歌曲的传播相信也能起到不错的推广作用。

专注于古风曲目多少会让人感觉游戏过于单一，不过从目前收录的曲子来看其实不必过于担心，虽然均为古风，但其实风格上也不尽相同，有趣的是游戏还收录了名曲《卡农》的古风 Remix 版，既不失原曲风貌，也充分体现了自身特色。之后如果能多加入更多类似的 Remix 曲目，相信能够在维持“古风”这一主题的前提下，极大地拓宽曲目范围。



形意相通

游戏的上手难度很低，演奏操作说得通俗点就是双键下落式，左右两侧的大片区域分别对应左右轨道，玩家可以点击任意区域来完成判定，三种不同的难度下只是谱面的复杂程度有所差异，基本操作并不会有任何的变化。在各个厂商用“打地鼠”、“弹珠”、“列车”、“洗衣机（？）”等等五花八门的新奇玩法轰炸着你的视觉神经时，《大琴师》毫无新意的双键下落式操作相信会让玩家略感失望。然而这其貌不扬的玩法之下，其实暗藏玄机。



虽名为“琴师”，但实际上游戏中并没有任何与“琴”有关的具体形态。即便挥毫泼墨，即便古风悠扬，仅以这些来表达“琴”的概念是远远不够的。难道游戏真的空有琴音，却无琴可奏？其实我们大可不必执着于“拟形”之上，要知道“写意”才是更深层次的表达。

那么，“琴”在哪儿？——琴于水中，琴藏花间。

如果我们仅仅只是轻触左右两侧的水面来完成判定，即便以完美的判定和连击完成歌曲，也只能获得“有板有眼”这样的普通评价，甚至不能解锁曲目的更高难度，而秘密就藏在花与水之间。稍加观察后其实不难发现，花朵会随着音符而出现，如果点击花朵的位置完成判定，那么便会获得额外的分数加成。而重点则是在长条谱面上，大量的花朵飘于长条谱面一侧的水面之上，当我们长按屏幕完成判定后，便可以随意地滑动手指，让水面泛起阵阵涟漪，花朵也就随之飘散。由长按谱面而衍生出的折返谱面也大致如此，玩家的手指需要根据音

符的断点在屏幕上折返移动。

水与花，这本就是两样极具情调的元素，将它们与看似简单的谱面操作相结合之后，产生了非常奇特的效果。一方面增加了难度，玩家在观察谱面落点的同时还要留意花的位置，而另一方面，长按及折返时拨开水面与花瓣的操作，听流水清漾，赏落花飘散，不仅意境与美感十足，而且就如同轻抚琴弦的动作一般。以水与花之形，写抚琴之意，实在高明。

所谓是：

奏者欲曲，琴却无弦。

拈花自赏，良音方现。

一应俱全

很多原创的音乐游戏在操作设计和曲目选择上其实都做得不错，然而最终却难成大器，根本问题便是出在谱面设计和判定调教上。而



这两点《大琴师》的表现都很出色，虽然没有加入 Key 音设定，但谱面合理，判定严谨，整体体验非常舒适，不需额外的适应。

游戏目前有“自由”与“挑战”两种模式，其中挑战模式循序渐进的形式对于新手玩家来说是很好的引导，奖励机制也比自由模式更丰富一些，可以吸引玩家不断挑战。而除此之外，还有一个尚未公开的模式则让人颇为好奇，希望能够加入互动性或社交性更强的玩法，以琴会友遇知音，岂不美哉。

另外，像 Combo、Fever 以及完善的判定评价等各项音乐游戏的基本元素，在《大琴师》中一应俱全、均有体现，完成度相当之高。而总分的结算评价并非简单粗暴地采用 B、A、S.... 这样的形式，而是用“对牛弹琴”、“有板有眼”、“正声雅音”、“荡气回肠”等来体现，虽是细微之处，却保证了游戏主题的统一和完整性。

白璧微瑕

不可否认的是，游戏的插画、UI 表现等都已经十分精致，但既然是一款音乐游戏，选曲界面竟然没有最为重要的曲目预览试听。对于那些不常接触古风歌曲的玩家，便无法对这些优秀的歌曲有一个最直接的了解。而这也关系到游戏中另一个非常重要的部分——付费曲目。

《大琴师》走的是目前最常见的免费下载，额外付费的形式。玩家不仅可以免费下载到游戏，还可以免费游玩到 6 首歌曲。当然，每演奏一次需要消耗一格体力值，当 5 格体力值耗尽后，除了可以花费一点游戏中的金币购买之外，也可以等待一段时间自行恢复，总体而言还算合理，门槛也不高。不过当你想额外购入付费曲目时，便会发现其实游戏并没有那么“友好”了。

以目前上线的 6 首付费曲目来看，其中四首的单曲定价为 18 元人民币，另外两首的定价则是 24 元，而移动平台上的其他音乐游戏大多都是采用 30 元 4 首，或是 12 元 1 首的定价。相比之下《大琴师》的定价视乎有点过于“自信”了。

这里并不是要讨论到底一首曲目定价多少才真的合适，相信厂商也有自己的考量，只是完全可以有一个更巧妙的形式来体现。比如推出价格优惠的组合包，或是给予购入全曲的玩家一定的折扣等等。毕竟游戏的最终目的是吸引玩家购入更多曲目，而不是简单粗暴地用高价吓跑潜在的消费群体。

除了细节及定价方面的问题外，《大琴师》还有一个比较令人诟病的



地方，虽然平常游戏时都很流畅，不过一旦画面元素及特效过于丰富，很有可能会出现严重卡顿的情况，笔者所使用的 iPad mini 2 已经算是比较新的设备，仍然会出现这样的问题。当然游戏也提供了降低特效来保证流畅度的选项，不过还是希望官方能在之后有进一步的优化。

结语

从音乐游戏的角度来看，《大琴师》虽称不上完美，但一款原创新作能有如此高的成熟度已经颇为难得。鲜明的风格、精良的选曲、合理的谱面以及颇有新意的操作都令人心生愉悦。以心为琴，赋情于弦，在这幻境之中，抚一曲清雅之音，还自己一份纯粹。

《纸境》移植Wii U平台

由 Nyamyam 开发的《纸境（Tengami）》是一款唯美而富有创意的解谜游戏，在 iOS 平台上推出后便大获好评。游戏有着浓厚的日式风格，以折纸书的形式为玩家讲诉了一个“武士追寻樱花”的故事，神社、山川、河流等自然景致都会随着书页的翻动而产生变化，谜题的设计同样十分巧妙，意境十足。这款游戏将会于 11 月 13 日在 Wii U 商店上架，不过目前仅限北美和欧洲地区，游戏售价为 9.99 美元，感兴趣的玩家不妨留意一下。



拍下猫咪变萌娘?

日本手游开发商 GeePlus 将会在 11 月份推出一款相当特别的游戏——《猫耳娘生存战（猫耳さばいばー！）》，玩家可以用手机将现实中的猫咪拍下来，系统便会将猫咪照片转化为可爱的猫耳娘，在游戏中与玩家一同打败邪恶的犬耳娘们。不同品种和花色的猫咪，拟人化后的形象和能力也会有所差异，看来除了自家的猫咪外，别人家或者流浪的小野猫们也不要错过哦。

游戏的概念听上去很新颖，相信也能吸音不少爱猫人士的眼球，不过实际体验如何还要等游戏推出后才能知晓。目前游戏已经开启了事前登陆，提前参与的玩家可以获得游戏中的收费道具。



话题新作

专业骑手克劳德，带我奔驰带我飞

FINAL FANTASY VII G-BIKE

容量：34.7MB
语言：日语
厂商：Square Enix
价格：免费
地区：日服

iOS　Android

虽说重制《最终幻想 VII》的呼声从来就没有停过，但 SE 总是不紧不慢地吊着玩家的胃口。不过也不能一直忽视玩家的意见，那么不如干脆来点小范围的翻新？毕竟省钱又能刷存在感，也没什么不好。于是，就有了登陆移动平台的《最终幻想 VII G-BIKE》，恭喜庞大的《最终幻想 VII》家族再添一名新的成员！

本作的基本框架来自《最终幻想 VII》中的摩托车小游戏，由 CC2 负责开发，融入升级、合成、换装等要素后，形成了一款全新的跑酷类作品，游戏画面、角色建模等全部重新制作，达到了目前的主流水准，看着咱们帅气闷骚的克劳德同学骑着摩托车飞驰，多少还是一点小激动呢。而游戏也涵盖了原作中的不少经典元素，不仅有各种熟悉的敌人、魔石系统等，蒂法等

游戏文化 GAMES CULTURE
指尖方圆

同伴则会以辅助的形式在游戏中登场，极限爆发后还有特别的联携攻击特写，相信会让粉丝们感动不已。



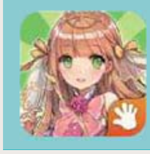


游戏中玩家要做的就是上下左右滑动屏幕，以此来控制摩托车的移动，跳跃和下滑，在前进的途中消灭敌人，或是躲避障碍。接近敌人后克劳德会自动攻击，无需玩家自己操作。而任务的种类也还算丰富，除了通常的歼灭战外，还有护送任务、大魄力的BOSS战等，可玩性颇高。只可惜游戏的优化实在不到位，掉帧、卡顿层出不穷，如果是RPG游戏那也就忍了，偏偏这是个强调速度感与流畅感的跑酷类游戏，这样差劲的体验无异于是致命伤，日本区App Store里清一色的1星评价也可以看出玩家们的强烈不满。虽然说是外包制作，不过SE你好歹把把关，别这么砸了自己啊招牌才是。

话题新作

后宫技术哪家强，青蛙王子救萌娘！

我家公主最可爱



容量：153MB
语言：中文
厂商：KONGZHONG CORPORATION
价格：免费
地区：国服

iOS　Android

由日本Ameba Native Game Studio开发的二次元后宫萌系RPG游戏——《我家公主最可爱》，即将登陆iOS与Android平台，虽然没有帅气主角，却有无数萌娘任选！

故事发生在很久很久以前，王子受到诅咒变成了青蛙，从此踏上了讨伐魔王的道路。他一边清理魔王派出来的小怪兽，一边解救被魔王囚禁起来的公主们，而公主则会成为青蛙王子的力量，大家并肩作战，最终青蛙王子和三千佳丽（咦～？）过上了没羞没臊的后宫生活（大误！）。

游戏的玩法很简单，玩家需要消耗一定的行动值来挑战不同的关卡，面对拦路的敌人们，咱们的青蛙主角便会以“弹射”的方式与敌人战斗。如何选择角度与力量才能在一次弹射中撞到最多的敌人，给予敌人最强的伤害，这可就要考验各位玩家计算路径的能力啦。当然，光想着战斗可不够，可别忘了育成自己的专属公主哦。



游戏采用了卡通渲染的风格，画面表现非常出众，而各种可爱的萌娘立绘卡片以及丰富的关卡等，都令人爱不释手，竹达彩奈、内田彩、大坪由佳等人气声优的加盟更是游戏的一大亮点。如此萌娘泛滥可远观又可细玩的萌系RPG，各位还不赶紧来完成人生的逆袭，美妙的后宫生活指日可待！后续还会有更多有趣的内容不断登场哦！



佳作推荐

歌曲化为梦幻世界，初音未来的新冒险！

初音ミクぐらふぃコレクション なぞの音乐すい星



容量：66MB
语言：英语
厂商：Crypton Future Media
价格：免费
地区：国服

iOS　Android

以初音为主角的新作《初音未来GRAPHY COLLECTION谜之音乐彗星》开始在移动平台上配信了，游戏号称“音乐RPG”，不过实际上并没有任何音乐游戏的元素，完全是一款卡牌类的角色扮演游戏。为了赶走困扰着人们正常生活的噪音，初音和其他Vocaloid家族的小伙伴们踏上了冒险的旅程。

游戏中最为特别的是将经典的Vocaloid曲目改编为一个个独立的故事篇章，地图中的场景元素也与歌曲的主题相关。比如游戏的第一个章节改编自蔬菜汁歌《ぽっぴっぽ－》，任务的场景便是生机盎然的蔬菜园，敌人也变成了番茄、南瓜等蔬菜的模样，搭配着初音未来熟悉的歌声，代入感十足。

玩家的行动采用走格子的形式，与敌人相遇后便要使用卡牌进行战斗。游戏中卡牌种类非常丰富，由众多不同的画师进行绘制，因此画风上也是相当多变。玩家可以设置9枚卡牌为一组，战斗中每回合可以使用3张，画面上方的三个圆形外框会随机出现爱心、星星或是音符三种图案，当图案靠近正上方中心位置时选择卡牌可以获得加成，根据对手种类来选择相应的卡牌同样非常重要。总体而言战斗虽然略有新意，但也并没有跳脱出同类游戏常用的框架。当然，对于喜欢初音的玩家来说，游戏中精美的卡牌，清新可爱的画面，以及环绕耳旁的熟悉歌曲等，还是很有吸引力的。





乐游体育 SPORTS JAM



栏目主持人：乐小游

随着年末商战逐渐打响，各大厂商纷纷搬出了自己的看家大作。好在几个老牌体育游戏系列都按照惯例早早发售，和其他备受注目的作品打了个时间差，玩家们的选择自然就多了起来。前两期杂志中小游已经将《FIFA15》和《NBA 2K15》的攻略呈上，那么本期就重点讲解前者的训练挑战模式。由于篇幅原因本次只放出铜牌和银牌的挑战，更高难度的训练敬请关注下次的乐游体育。

《FIFA15》技巧挑战训练教程

系列传统的技巧挑战游戏难度一向不低，本作也不例外，但部分挑战较比以往的完成条件反而更加容易。不同类型的训练也按照难度的不同分为四个等级：铜牌、银牌、金牌以及技术挑战。部分挑战需要玩家具备相当的操作水准才能获取较高的评价，充满了挑战性。虽然不同级别下划分了十四个挑战项目，但一开始的基础训练内容非常容易。这里就不再赘述，重点讲解其余十三个挑战的打法。

铜牌技巧训练

1 地面传送

老玩家们非常熟悉的技巧挑战，主要目的是训练玩家地面传球的方向精准性以及力度的掌握。球场不远处摆放着五个距离不同的小型球门，玩家要根据不同的球门位置利用短传将皮球踢进门框范围内。由于传球的指向性更加精确，所以实际操作起来比前两作容易不少。建议玩家将球员看成坐标原点，水平方向看做横轴。左摇杆的移动角度即是传球线路。最靠近外侧的两个球门选择45度角进行传球，力度控制在三分之一左右即可。靠近中间的两个用大概80度左右来踢，力度最好维持在三分之二或者再大些。正上方的球门就没什么难度了，正对着踢就可以。

2 进阶地面传送

球场中圈附近多了几块作为皮球反弹的木板，除了考验玩家的传球基本功外，对接球技巧也提出了一定的要求。玩家每一次传球必须击中木板的有效范围内，同时要保证球员不断前进，直到最后突入禁区并将皮球射进网兜。这个训练最重要的一点是不能操之过急，由于时间还算充裕，所以加速键的使用不必太过频繁。适当选择低速盘带反而能够避免出现不必要的失误。最后的临门一脚可以选择停稳后再射，力量适中即可。



3 射门

玩家要在大禁区附近进行射门训练，正对我们的并非聚精会神的门将，而是开了两个圆孔的木板。将球通过圆孔射进球门即可得分，射门距离被控制在两旁白色虚线范围内，太靠近球门的话会被视为无效。向右下角踢时只需要轻按射门键，不用特别的射门技巧。而面对左上角的圆形则要稍微加些力度，将球带到左侧再进行射门效果更佳。

4 进阶射门

这次的射门训练分为几个阶段，射门区域被限制在了更小的方格。首先利用挑射击中球门上方的靶子，然后在大禁区附近用挑高球绕过障碍物射向靶子。接下来在小禁区位置射门，靶子换成了目标点更小的酒瓶。最后是大禁区外的任意球，玩家的射门要绕过充当人墙的木板，如果皮球穿过轮胎能够获得额外的加分奖励。进行以上射门的过程中即使没有射中靶子或者酒瓶同样可以通过，只是分数不会太高。所以射门的过程中只要掌握好大致的方向并成功将球打进即可，限定时间内全部完成便能通过该训练。



5 盘带

球场中央圆形区域的白线上竖着很多根杆子，玩家要根据箭头的提示不断穿过两杆之间的空隙。顺时针跑动的过程中不用太担心时间的问题，尽量避免使用加速，遇到麻烦的位置立刻使用低速盘带克服。盘带的方向不必完全按照箭头的位置来跑，只要不触碰到杆子即可。

6 进阶盘带

首先要面对中线处摆放的锥形障碍物，由于间隔距离较大，基本没什么难度，正常速度就能通过。然后要穿过斜着插入的杆子，最后加速冲过跑道，注意躲避假人的阻挡。铜牌的盘带训练比较容易，掌握好速度是取得高分的关键所在。尽量避免拨动右摇杆的移动变向，人球分离后很容易出现失误。



7 长传球

长传球是游戏中比较重要的一项技能，训练时中场会出现两层用来阻碍传球路线的纸箱。对面负责接球的三名球员分别站在左、中、右三个方向。玩家传球时可移动的范围比较大，担心方向控制不好的话可以尽量靠近纸箱附近再进行长传。力度掌握在三分之一左右比较合适。

8 进阶长传球

实际上相当于传中的练习，球门附近放置了用来固定目标点的轮胎。下底传中时要加速盘带，这样才能保证起球后皮球能够维持在一定的高度上。传中的力度同样不要太大，接近一半蓄力槽即可。注意传球的角度要比基础长传时的木箱更深，按键时记得不要连点长传键，不然传中的种类会发生改变。



www.dooland.com

9 防守

防守的训练玩家要面对真实的球员而非道具。在中场位置利用滑铲拦截四名队员的盘带路线，对手会按照顺时针方向跑动，阻拦全部球员到达另一侧就能完成挑战。负责带球的队员只会以最基础的方式前进，意味着他们不会闪避玩家的防守，看准时机后对着球铲去，破坏后立刻冲向下一名目标球员即可。

10 进阶防守

这次玩家要控制两名球员进行防守，对方也会派出两名球员来应战。利用逼抢或者拦截等动作封堵对手的传球路线或者抢断便能获得分数。尽量避免使用动作过大的滑铲，很容易失位漏人。被对手进球的话分数会减少，好在我方还有一个门将，所以对手想要得分也不容易。禁区内防守时可以加速退防，不要让他们轻易起脚射门。



11 门将

使用门将进行点球的扑救练习，左摇杆可以控制门将的移动，右摇杆则对应扑救的方向。电脑的射门还是颇有威胁的，不过前面几球会出现扑救方向的提示，玩家要利用这个机会获得分数。对方还有可能射出穿裆或者刁钻的低平球，注意扑救时不要太拘泥于高度，多利用脚步的移动进行方向预判。

12 任意球

主罚任意球时需要在三个不同的位置进行射门。人墙是会移动的黄色障碍物，击中球门内的四个靶子可以增加评分。当在左右两侧进行射门时建议使用旋转角度更大的弧线射门，由于方向更偏向门框范围，所以射门的力度控制在接近一半的位置即可。而正对球门时按下加速后的大力抽射效果不错，想要射出高度较低的贴地球时，按下L1/LB后再进行射门，总体来说进球难度不大，毕竟玩家面对的并不是能够判断射门方向的真实球员。

13 十二码

和普通的射门练习类似，不过封堵球门的木板中间多了一个圆形开孔。射门方式和正常比赛时的点球相同，根据按键力度的不同，皮球飞起的高度会发生变化。中间位置的圆形不用移动任何方向即可射进。

银牌技巧训练

1 地面传送

站在正方形区域内等待对面的发球机吐出皮球，然后传入远处的球门内。黄色箭头代表玩家的目标球门。和前作相比球门的数量有所降低，与此相对的是障碍物面积的增加。传球的方向除了与左摇杆的控制有关外，不同的力度大小也会一定程度影响传球指向性。由于球门间距较近，适当球员移动传球时的站位是比较实用的小技巧。

2 进阶地面传球

类似小时候踢足球中“遛傻子”的趣味游戏，不同的是玩家控制的球员要不断地与四周的队友进行传接配合，同时还要躲避防守队员的抢断动作。接球时多使用稳定停球键防止皮球因为惯性离身体太远，看见防守队员冲过来后立刻朝其反方向的队友传球，能够有效避开拦截路线。



3 射门

这次的射门练习主要内容是头球，大禁区两旁安置的发球机会有规律地弹射皮球，相当于比赛中负责下底传中的球员。小禁区有移动的人墙道具作为障碍物，而我们要在一分钟限时内完成七次头球攻门。注意当球将要越过头顶时再进行头球，而且接球时可以使用L2/LT的连贯射门动作。攻门时力度尽量小些，通过左摇杆的方向控制很容易射进球门角落的桶内。

4 进阶射门

玩家被限制在大禁区弧顶附近，不过可移动范围比较大。四个发球机轮流工作，我们要做的是射穿门将的十指关并将球门内的纸箱全部击倒。总共有十五次机会完成射门，还是比较容易的。射门时要掌握一定的技巧，当看到门将出击时可以选择挑射或者假动作射门。有效的办法就是将球带到靠近球门的有效范围内，最好是上下两个角落。然后利用轻巧的推射打门，门将基本来不及反应，只能目送皮球进门。



5 盘带

这次的银牌盘带在躲避移动的挡板时，即使不小心触碰到挡板也不会判定为失败，而是以扣分作为惩罚。玩家要带球一路直奔对面的球门。开始挑战后立刻加速移动能够轻易躲开前三个挡板，之后在低速和普通两种盘带方式间不断切换，当看见挡板接近时立刻加速冲刺。注意盘带过程中不要超越两旁的白线，时间还是比较充裕的。

6 进阶盘带

虽然是进阶版盘带训练，但实际上并不比普通盘带难多少。一开始的弯曲道路可以一直加速奔跑，需要变向时适当松开加速键即可。接下来要向上内切，此时会出现滚动的轮胎阻碍我们前进，拨动右摇杆的快速移动能够轻松躲避。记得内切时尽量靠边走，最后一段没什么难度，同样可以加速通过。



7 长传球

难度比较大的一个训练挑战，正对我们的移动挡板比较好穿过。玩家的长传球要绕过门前的木板进入球门后才能得分。四个球门按照菱形位置分布。想要将皮球传入最远处的门里比较困难，好在只用前三个门就能攒足分数。如果非要尝试传向最远的球门，建议将球员后撤一段距离，然后利用奔跑的速度进行长传。

8 角球

开出角球后要击中移动的圆形靶子才能得分，同时不要碰到黄色的人墙挡板。力度掌握在三分之一、一半和三分之二能够分别落到三个距离不同的靶子上。开始后先将视角向球门位置移动少许，利用皮球的旋转能够更好地射向靶心。



9 防守

和铜牌的防守训练内容基本相同，除了将球员的奔跑方向改为逆时针外，这次需要拦截的目标球员会进行简单的闪避动作，在铲球的过程中注意把握好出脚时机。

10 进阶防守



一对一单防的时候由于少了能够补防的队友，所以难度有了些许提升。不过对手同样没有负责配合的队友，所以多利用后撤防守的方式限制其移动的路线。铲球并不是明智的防守选择，不小心被过掉后看准时机使用门将出击解围。

11 门将

好的门将不仅要懂得如何扑救，还要具备好的手抛球以及大脚门球的能力。关键时刻直接攻门都不是问题，详情参考诺伊尔大脚球集锦（笑）。离我们稍近的两侧会出现四个靶子，将力度控制在稍微大于三分之二时进行手抛球。远处数量众多的纸箱直接利用大脚门球解决，使用最大力量即可。由于大脚球的方向有着难以预判的特点，所以控制左摇杆方向时尽量不要偏离中心位置，总体难度不大。

12 任意球

球门内增加了两个靶心，由于道具人墙移动速度是固定的，而且球员在射门时会出现较长的准备动作。所以选择射门时要进行提前预判。比如想要射向左下方较大的靶子时，当人墙左侧边缘移动到靠近左侧立柱的小型靶子时就可以起脚射门了，利用这种时间差能够有效地取得高分评价。



13 十二码

这次点球的目标换成了四个塑料桶，前三次同样会出现目标点提示。先用提示光标将最远处的桶解决掉，之后靠近我们的三个桶要利用勺子点球击倒，控制好射门的方向后即可完成。

《FIFA15》庆祝动作补充

之前的攻略中已经为大家详细列出了基本的庆祝动作，这里将能够解锁的庆祝动作放出，供玩家们参考（按键方面以 XOne/X360 为蓝本）。

职业级解锁动作	
按住 RT 后上推右摇杆	多次鞠躬
按住 RT 后右推右摇杆	不好意思
按住 RT 后下推右摇杆	下跪乞求
按住 RT 后双击 X 键	后空翻
按住 RB 后双击 X 键	后背滑草
按住 RB 后按下 RS 键	小强挣扎
按住 RB 后上推两次右摇杆	热情起舞
按住 RB 后右推两次右摇杆	霹雳舞
按住 RT 后左推右摇杆	跪地感谢
按住 RB 后逆时针旋转右摇杆一圈	向后蠕动
按住 RT 后顺时针旋转右摇杆一圈	自由后空翻
按住 RT 后逆时针旋转右摇杆一圈	倒立
按住 RT 后上推两次右摇杆	旋转后倒下
按住 RT 后左推两次右摇杆	跪地划船
按住 RT 后右推两次右摇杆	划船
按住 RT 后单击 X 键	跪地行走
按住 RT 后单击 Y 键	摇篮
按住 RT 后双击 Y 键	摇动婴儿
按住 RB 后上推右摇杆	飞身跳水
按住 RB 后右推右摇杆	空手道踢技
按住 RB 后下推右摇杆	跳起飞踹
按住 RB 后下推后再向上推动右摇杆	溜冰
按住 RB 后左推后再向右推动右摇杆	高尔夫击球
按住 RT 后下推后再向上推动右摇杆	舞蹈 1
按住 RT 后上推后再向下推动右摇杆	舞蹈 2
按住 RT 后左推后再向右推动右摇杆	舞蹈 3
按住 RT 后右推后再向左推动右摇杆	舞蹈 4

EAS FC 解锁	
按住 LB 后双击 X 键	飞踹角球旗
按住 RB 后单击 B 键	此时此刻
按住 LT 后下推后再向上推动右摇杆	咬手
按住 RB 后向左推动右摇杆	居高临下
按住 LT 后双击 B 键	亲吻手腕
按住 LT 后单击 RS 键	装老人
按住 LB 后双击 Y 键	冷静
按住 LB 后上推右摇杆	熊
按住 LB 后下推右摇杆	地板骑马
按住 LB 后上推后再向下推动右摇杆	小鸡舞
按住 LB 后右推后再向左推动右摇杆	扭屁股
按住 LB 后向右两次推动右摇杆	击掌游戏
按住 RB 后上推后再向下推动右摇杆	秀肌肉
按住 RB 后右推后再向左推动右摇杆	伏地挺身
按住 RB 后顺时针转动右摇杆一圈	虫子舞蹈
按住 RB 后向下两次推动右摇杆	手舞足蹈
按住 RB 后单击 X 键	飞翔的小鸟
按住 RB 后单击 RS 键	骑马舞

乐游回忆

那些年我们一起打过的篮球

说起最令小游感动的一部漫画，那就非《灌篮高手》莫属了。相信不少读者朋友和我一样，最早接触这部作品是通过电视上播放的连载动画，制作精良的国语配音至今令人印象深刻。但全国大赛篇迟迟没有动画化却令无数人留有不小的遗憾。正当大家翘首以盼井上大神重出江湖时，一则惊人的消息公布了。全球知名篮球运动品牌乔丹与《灌篮高手》合作推出“Jordan X Slam Dunk”系列限量球鞋和周边产品。一时间狂热的爱好者们再也按耐不住内心的热情，导致球鞋发售后短时间内抢购一空。就连官方的 T 恤和帽子什么的也都“无一幸免”。

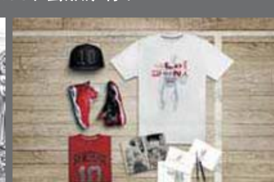
除了感叹《灌篮高手》强大的号召力外，那满满的回忆同样令人动容。熟悉原作的朋友一定对樱木买篮球鞋的情节记忆犹新，这次乔丹也是选择了两款知名的款式进行改版，分别为 Air Jordan6 及最新的 Super Fly3。相比而言前者的收藏价值更大，因为这就是当年樱木想要用 100 日元从鞋店老板手里买的那款球鞋，说白了就是明抢啦（笑）。现在回想起来，老板那怨念的眼神和对年轻人给予厚望的心情仿佛就在告诉我们：“小伙子，为了梦想奔跑起来吧。”说起这些就不由得浑身起鸡皮疙瘩。不过国内的黄牛们实在够狠，看着高昂的售价小游只能是“望鞋兴叹”了。如果哪位读者买到了不妨晒几张实物图跟大家分享，我保证不会嫉妒你！











读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★本期小编们如愿观影了《超体》，关于这部脑洞搞不好比投资还大的电影大家看法如何，请看后文的观影报告部分。同时在我们观影《超体》的同一天，算得上充满了小编们童年回忆的《忍者神龟 变种时代》也开始上映了，不过考虑到这片子既有爆炸特效狂人迈克尔·贝充当制片人，又缺乏牛头猪脸这两位经典角色，毁童年指数恐怕会突破天际，各位观影过的读者们不妨也把你们的观影感受告诉一下小编们，让我们好决定要不要去踩雷啊。

★终于，我们的大河马曼鞋终于也得到了自己的小编形象，可以开始写小编寄语了。他强烈要求用回梦叶这个小编名，所以最终还是得逞了，不过代价就是被赐予了一只神兽，那是什么动物，大家去小编寄语一看就懂了——这真有什么悬念可言么？

★时间踏入 11 月后，又到了每年游戏集中发售的好时节，UCG 的冬季攻略特刊将会在下期登场，精彩游戏攻略简直是数都数不过来，敬请期待哦！

Email 296523440：乐小游同学好像涉猎动漫的范围不是很大，个人对近期的作品推荐几个吧。《寄生兽》这部作品有些年头了，但不得不说是上佳的作品，十分值得一追，漫画要是没看过的大可不看，慢慢的等待动画更新就好了，动画的节奏要比漫画快得多也更加紧凑；《东京喰种》你如果只看动画的话我劝你正好漫画就别看了，对于看完漫画的的我来说感觉就是后悔看完漫画了，但是前不久才开始新篇章《RE》倒是有点意思；《七原罪》可以看看，原作漫画虽然有很多地方让我觉得牵强，但是整体节奏十分紧凑，动画更是如此，有心情的话可以试试；《FATE》就不用我说了；《关于完全听不懂老公在说什么的事》挺有意思的，但是对于泡面番来说一星期一话太少了；《心理测量者》值得一看，第一部不知道你看了没。十月我现在关注的就这些，七月里还是有很多不错的作品，有兴趣的话可以去看看个人首推的《元气团仔》，你看小说名作应该接触不少换换胃口是不错的。

感谢这位读者一口气推荐了这么多动画给我，决定先从《七原罪》开始看起。不过瞬间感到时间不够用了啊，年底还有一堆游戏在向我挥手呢（哭）。

Email 桐君堂 -Eric：弱弱的问下，今年香港有 AGS 么？如果有，能否告知参展日期是在什么时候？这里先谢过了。我觉得貌似 2012 的 AGS 在湾仔香港会议展览中心举行之后就没了。那时候形象大使还是郑伊健。

目前还没有任何举办消息，恐怕今年也不会有了。不过索尼和微软今年都参展了暑假举行的香港动漫电玩节，所以如果有兴趣的话，不妨明年暑假留意一下哦。

Email 朱璋：最近在美国入了 PS4，不久前又从国内邮回来了《真三国无双 7 猛将传》的台版，没想到 PSN 美服的 DLC 却无法安装！想求助有没有什么办法能够购买可用的DLC？还是说必须要港服才能下载可用？

当然要去港台服才能下载了。《无双》的日版和美版可是差很远的，DLC 必定不通用。

Email Shinensei：我算是贵刊的一位老读者了，现在有点小问题想询问。最近好像很普遍的发生了个奇怪的现象，那就是 PS3 上不了 PS store 了，一进就死机。11 月 1 日 PS store 做了 1.14 的更新，但是我更新完后依然是进不了 PS store，进去后一直显示说“本服务目前正在维护中”，我的固件版本也已经是 4.65 了。到底是这么回事啊？更奇怪的是在我被显示“本服务目前正在维护中”时，我的一个好友竟然说他“进去了，在里面逛着”，我们同为魔都，他是我邻居的同学，不可能是骗人的。点解啊？

关于 PS3 商店的问题目前编辑部这边倒是没有遇到，鉴于以往的经验商店出问题应该和网络质量有关，建议重新设定一次网络连接，或许会有所帮助。还有玩家提出通过格式化机器的方式重新安装更新，进而解决进不去商店的问题，不过相对麻烦一些。不介意的话可以试试，记得格式化之前把重要的数据都拷贝出来，以免因小失大啊。

这次版本更新之后出现了一大堆问题，除了这位读者所说无法连上 PSN 外，还有机器持续闪黄灯等情况，而且官方也没有给出明确的答复，实在是叫人无奈。如果大家在更新过 PS4 后出现无法连接 PSN 的情况，除了乐小游所说的方法外，还可以试试点击 share factory 下载一个主题看看，假如能成功下载的话基本登陆商店也就没什么问题了。至于这个方法的原理到底是啥，至今我也不明啊……

微信 小冯：亚马逊图书折扣了，200 减 50。我手滑又买书了，现在看看，我的书债有 100 多本了，呵呵虱子多了不咬，债多了不愁。饭老板欠多少书债了，晒晒啊！

鉴于我在亚马逊手滑已经有多年了，这一时心动为了凑够金额而买，回头却基本没有碰过的书已经多得无法计量，光是宿舍书柜中起码就放着接近三十本，家里的因为被老妈多次打扫搬动，早已经数无可数了，反正肯定也有 100 本以上了，每天回到宿舍朝书柜看一眼的时候，都会有一股强烈的负罪感迎面涌来，简直不得安生啊。所以现在又重新捡回了书店买书的习惯，一次可能只买一本，贵是贵了点，但起码买回来可以趁机一鼓作气读完，总比买了一堆然后堆在一边吃尘要好啊。

饭老板再一次让我们领略了壕的逻辑！有便宜的不买就买贵的！

我这算是低端，你问问八老师她既不打篮球又不穿球鞋，买一双《灌篮高手》限量版耐克球鞋的目的何在？

口胡，这种球鞋怎么可能拿来穿着打球，肯定就是放在玻璃柜里供着的啊！

八老师，求借来穿一回在篮球场上晒一下，我保证不把鞋底磨破。

再见！

编辑部 游戏风向标



历代全成就加白金最简单的一作，还不快玩！

——在编辑部到处推销本作的纱迦说道。

我还在处于《COD》的节奏，按不出来很正常。

——想在《御姐武戏 Z2 混沌》给大家表演狂乱艳舞刀未果的纱迦解释说。

现在在大街上根本不想好好走路！

——被《日暮城狂欢》各种跑酷动作洗脑的伽蓝如此说道。

Email ironman021：《消灭之光》的本时代主机版（PS3 和 X360 版）是不是取消了？以前就有这个消息，但是自从 E3 展该游戏新预告出来后，还写着有 X360 和 PS3 版的字眼，我就放心了。不过最近取消 PS3 和 X360 版的消息又出来了，10 月 29 号，各大媒体又一次发布了该游戏没有本时代版。这到底是真还是假？我到 Techland 的官网看过，《消灭之光》的介绍英文里有 current 的字样，意思是还会兼容本时代主机，但是登陆平台只写了 PC、XOne 和 PS4，但是 Xbox 的美国官网，还是把《消灭之光》列入 X360 游戏中。

从目前的消息看来，的确是取消了，因为官方都宣布了他们认为本世代主机已经无法承载这款游戏的内容了。至于微软方面，恐怕是因为第三方与第一方之间沟通上的问题而导致了《消灭之光》X360 版尚未下架吧。从好的一面来讲，专注于在次世代平台上开发可以让本作的表现更为优异，虽然显得对本世代用户缺乏照顾，但也是时代更迭的无奈之举，相信这一情况会在 2015 年越演越烈，不想变成时代的眼泪的读者们可得加把劲存钱了，港版的 XOne 和 PS4 目前都已经到了非常物美价廉的地步，不买搞不好以后就只能干看着新出的次世代平台正 GAME 欲哭无泪了。



Email 周文静：在 357 期的读编往来里看到了小编的答复，期待你们的不断进步。确实在 357 期也有不少改进，个人希望杂志能多介绍一些运动类的游戏，我相信贵社里也有很多喜欢运动游戏的小编吧，如果能经常介绍一些运动类的游戏就好了。因为对于一直支持《游戏机实用技术》的我们来说，也许你们杂志社的小编们一直在换，但是我们支持你们的决心一直不变，可是我们已经三十而立，有了家庭和孩子，已经不像读书时那样能把大部分的时间花在游戏里。虽然家里有大部分的游戏机，但是游戏的时间越来越少，所以那些能马上停下来的游戏是我们经常玩的。RAC 和 SPG 就是我经常玩的游戏类型，要知道对游戏机有这情怀的人大部分也都是我们 80 后一代了，但是我们已经老了，现实的情况不得不让我们减少游戏的时间了。

目前运动游戏方面基本都交给小游来负责，不过由于时间和精力确实有限，所以基本只能介绍些人气较高的大作，例如“《FIFA》系列”。其他一些偏冷门的作品也在逐渐尝试当中，希望能在乐游体育等栏目中与读者朋友们见面。

Email 琛卡莱恩：话说个各位小编有没有这种习惯，我很喜欢玩 SRPG 游戏，尤其是像《第二次机器人大战》之类的，每次在打到最后一个或最后几个敌人时，即使对方只剩一丝丝血也要放大招解决掉它，虽然当时很爽快但之后突然出现的突发事件立马傻眼，气力被耗的一干二净，然后就陷入苦战，为此我经常被这种做死行为整得一关重来好几遍，而且屡教不改，这是病吗……

剩下一滴血还放大招会很爽吗？难道不是满血的时候放大招清一大片比较激动？话说我一般玩游戏都想不起来要放大招或者用道具，这是病吗？

不放大招？你太对不起开发组成员了。可是为了放个大招而重复几遍关卡肯定也不太划算，我们不要走极端。

做人最紧要开心，大招想放就放，同学那不是病，你只是从心底里萌生了抖 M 的快感，突发事件的安排也是为了让玩家更有紧张感。相信我，你不是一个人。

……

Email GAME MAKER!：从我接触家用机的时候我就对SONY系列情有独钟，那时上学期间没什么钱，只能去地下游戏厅玩玩PS和PS2。直到高中毕业要上大学了，才买了自己的PS2。上班之后买了自己的第一台掌机PSP，接下来伴随着PS3的电子狗出现，我入手了PS3，紧接着2年后入手了PSV，毕竟有了一定经济能力，开始了我人生中的第一次正版之路。接下来我基本每个月都会入手1～3个正版下载游戏，就这样持续到今天，我积攒的下载游戏将近50多个了吧，累计投资已经上万多了，而且PS+会员直接开到2015年底，平时和朋友聊天还可以小小的自豪一下，觉得自己是个正版人士了，但是事情也就出现了，我的PSN账号被封停了……原因是我用我破解的PS3机器登陆过一次，然后就中枪了。虽然有句话说的好叫NO ZUO NO DIE，但是我还是觉得对自己不公平，自己那天也是不知道哪根筋出问题了，居然登陆了一下破解的PS3，然后就让我的PSN账号结束了生命，我有种辛辛苦苦几十年，一下回到解放前的感觉呀！

同时我也对SONY的制度和方法产生了质疑，我这颗索饭的心，也开始动摇了！SONY这不就是曹操吗，宁可错杀一千，不肯放过一个！我真的不知道该如何是好，有种哑巴吃黄莲有苦说不出的感觉呀！我打电话给香港SONY，对方说我登陆过破解的PS3所以把账号封停了，我诉说我可是SONY的忠实粉丝，PSV的消费记录就可以看出我有多爱SONY了，对方也只会说会反映我的特殊情况，让我等具体邮件通知！

PSV上的每一个中文版游戏我都有收录，而且日式、美式大作也都准时收藏，偶尔会把一些独立创新的游戏也买下来，我坦白自己有收藏的欲望，总有一种买下来的游戏就是我自己的想法，可以慢慢的用心体验，想什么时候玩就什么时候玩。不过就因为这一次的误操作，我就告别了我的游戏我的账户！当时PSV一出我就第一时间买了3G版的，并且买了32G卡，准备开始我的下载游戏之路，后来出了64G卡，我也很快就入手了，可能由于PSP破解时代养成的卡里玩游戏方便的原因，加上下载游戏比实体卡便宜一些，我才会选择收集下载游戏吧……但是这也直接导致PSN账号绑定游戏，账号一丢失或者封停，那么殃及的就是我付出的心血呀！首先游戏不能联网更新游玩，接着如果我要用机器改用其他账号（验登其他PSN账号），那我的所有游戏就永久无法运行了！（被封停的账号是不是不能验登机器？这个我不能确定也不敢去确认去，害怕现在的所有游戏都不能再玩，这也是我想找小编们询问求解的！）

搞得我现在想继续从正，就得再买一台PSV，再重新登录新的PSN账号，因为以前的机器还可以正常从电脑上存储或拷贝我的那些PSV游戏，虽然只是单机模式了，但至少还可以玩……我觉得很是不公平，SONY这么大的公司为什么不能在这方面考虑周全一些呢？我打电话反映说你把我的那些非法记录全部清除也行呀，只要我的账号可以正常使用就行呀！我可是实打实花钱买的支持正版了好久呀！我人生中第一次有能力玩正版游戏，但结果却是无情的封杀呀！你让一个付费玩家情何以堪，你们不就失去一颗忠实玩家的心吗！这样真的是你们想要的吗？

这位读者节哀顺变，一旦账号被封基本上就无力回天了。你大可以放心的在任何机器上登陆被封的账号，因为根本就无法登陆，所以也就不会有任何影响。至于你买过的那些正版PSV下载游戏，只要不格式化机器或账户，那么已经下载过的游戏还是可以离线游玩的，而且也可以正常接收和安装更新。

这里也要提醒一下各位玩家，我们很多人都有玩盗版的经历，而现在有能力了，支持正版自然是义不容辞的事情。既然有心从正，那么就不要再抱着侥幸的心态用自己原本信誉良好的账号去进行与盗版有关的操作，因为就算你购买了再多的游戏，只要信誉上出现了些许污点也会被无限放大，被封也怨不得别人，而且现在一个账户可能关系到多个机器和服务，千万不要因小失大。

目前XOne已经在国内上市，PS4和PSV的国行版也是箭在弦上，相信之后咱们国内的玩家会享受到更好的服务，更多的中文游戏。大伙儿尽量在自己能力所及的范围内，多多支持正版，这样国内的游戏环境才会越来越好。而我也很支持这位读者注册一个新账号继续从正，既然喜欢游戏、喜欢索尼，那么这次被封的经历就算是一次深刻的教训，勇敢地重新开始吧！

Email D调的HUA丽：356期杂志入手有点晚了，拿到杂志第一时间就赶快翻阅了一下，当看到这期的游戏文化板块自由谈的文章《看游戏的人》时不禁停下来细细品味了一下。回想当年也是同作者一样去PS2的游戏店围观，和同学朋友一起打游戏，大家一起看一、两个人玩，为了攻略游戏而互相想办法，秀操作。如今游戏的乐趣的确感觉小了不少，快餐游戏和同质化游戏的现象使得游戏性大大降低，而且现在的游戏还走入了一个拼画质的误区，很多玩家一提游戏就是画面，很多好游戏画面不一定是当时最好的，但是游戏性却很好，往往被忽略了。年作的增多也使得很多大作退去了色彩，记得当年玩《COD4》的时候那份激情在现在的COD中再也找不到了，《刺客信条2》的全成就也随着3代对刺客系列彻底失望了。和文章的作者一样很怀念过去那种人与人一起玩耍的时光，不是现在对着网络看似人很多其实都是各玩各的，当年的感觉不再了啊。时代在进步，但是我不希望看到像一些科幻作品的设定那样人类成了网络的奴隶，通过游戏更好的享受生活，无论是看游戏还是玩游戏都希望找到游戏本身的乐趣，不是游戏玩人，是人玩游戏。

其实这位读者所说的，也正是很多长大后的玩家们不得不面对的问题。曾经我们可以全身心地投入到一款游戏中，享受其中的乐趣，现在大多数人总是用画面啊、游戏性等等企图来制定一个量化游戏优劣的标准，其实回过头想想，只要能乐在其中，不就是一款好游戏的表现么。当然，由于工作生活等方面的压力，我们已经没法再为游戏付出太多的时间，玩游戏也罢，看游戏也好，只要你真正喜欢这款作品，那么形式也就没有那么重要了。闲暇之余，多和朋友们出来走走，玩游戏、聊游戏，什么都好。总比躲在屏幕后面用"神作"、"秒杀"等字眼大放厥词要有意义得多，游戏可以是工作、可以是爱好、可以是追求的目标，但绝不是生活的全部。

Email AXE：众所周知，目前XOne在全球范围内特价出售，优惠力度空前，说到这，我也有点蠢蠢欲动，但微软眼花缭乱的宣传我不知道该买哪个是好，请小编指教我该买哪个版本的XOne好一些（国行就算了吧……）

实际上，XOne的降价50美元特价并非全球范围，而是美国地区为了迎接年底的购物季做的短期促销活动，虽然美亚有直邮，但需要考虑到110V电源以及较高的邮费，因此比较推荐的还是直接购买港版主机。最近能让你眼花缭乱的无非是《刺客信条 大革命》同捆、《日暮城狂欢》同捆以及《COD先进战争》限定，除了COD的限定主机外，其他两个同捆的差别就是主机的颜色以及附带的游戏下载码不同，如果你对主机没有太多的要求，那么不妨直接购买黑色港版普通版，这也是货源最充足价格最稳定的版本。



UCG观影团

由"寡姐"斯嘉丽·约翰逊主演的科幻大片《超体》已经上映了一段时间了。不过小编们因为工作太忙，一直推到上期杂志截稿后才有空走进电影院。其实早在《超体》刚在国内上映时，小编们就早已通过各种渠道被"剧透"了不少，特别是这个经典的结局。但大家在看完电影之后的感想却是千差万别，看来神作与渣作之间的界限有时还真是蛮模糊不清的……



眼睛没瞎的人都会吐槽电影本身的剧情，但我想吕克·贝松更不可能瞎得没发现剧本的问题，所以《超体》的精彩之处，就是让我们见识了一位商业电影大师是如何处理一个尚未被打磨过而且明显没有收住想像力缰绳的故事的，任何一个能够被电影手法所立足的缝隙中，都被这位大师塞满了能够调动起观众注意力和情绪的桥段，而尽管这影片中能够被称得上明星的演员也不过是斯嘉丽·约翰逊、摩根·弗里曼和在韩国地区声名在外的崔岷植，却每一个都被放在了最为恰当的位置上，也发挥了最符合他们特质的效果。最后，不得不提一句，虽然脑洞开得有点大，但起码这个剧本在境界上比起原始创意有相近之处但意淫到结局还停不住的《永无止境》要高上不少。

走进电影院前，我对《超体》有着些许期待，因为吕克·贝松，因为斯嘉丽·约翰逊。不过走出电影院后，我尽量不粗暴地称之为"烂片"，但在我个人看来这实在是一部乏味的电影。我很欣赏吕克·贝松在电影中运用的一些叙事手法，比如开头露西被挟持时穿插于其中的羚羊被猎杀的镜头片段，这种平行蒙太奇的表现形式让原本突兀的故事展开变得合理化，虽然没有任何解说，但人物关系、角色性格等都已经非常自然地传递给了观众，丝毫不拖泥带水。只可惜整个故事虎头蛇尾，女主角"神化"得过于迅速，当我还期待着能有什么出人意料的精彩表现时，她就在各种炫酷的Windows Media Player播放器特效中稀里糊涂地变成了一个U盘，所谓全知全能、无处不在的设定更是毫无新意，用这样一个早就被各种科幻作品玩烂的梗当结局，除了黔驴技穷，我找不出第二个词来形容。这也让整部电影显得不伦不类，科幻片谈不上，动作片不够格，说哲学又太肤浅，充其量也就唬唬不明所以的观众。

《超体》这片子的理念很不错，但是完全没有表现好。其实在很多科幻作品中都曾经隐晦地提到过，当人脑被开发到极致时，舍弃肉体与宇宙融合是必然的选择，也可以理解成是达到了神的境界。这并非是不可能的，你觉得无法理解，只是因为你被现有的知识框架圈禁了思维而已。但这个既科幻又哲学的概念，要想用短短90分钟的电影来呈现难度太高了，抱着欣赏商业片目的走进影院的观众很难跟得上吕克·贝松的脑洞，获得如此差评也不是什么意外的情况。而且我一直很好奇，为什么寡姐在电影中看上去那么丑呢……

这部电影看完之后给我的第一感觉就是：虽然不太清楚发生了什么事但是总觉得好厉害。里面涉及到的学术性问题和哲学问题我都是一懂半懂的，不过关于脑开发的话题我觉得还是挺有意思的。电影的首尾呼应也是一个挺有意思的细节，在开始是地球诞生之初的细胞分裂，而在最后分裂出来的细胞都开始结合成最初的一个。由于平时不怎么看电影，途中一直觉得女主角的脸似乎在哪看过，从电影院出来听八老师提起时才想起是谁……

吕克·贝松导演充满科幻的想像力在这部《超体》中得到了极大的体现。无论是露西的经历还是后期获得能力后的心态变化，都将故事的世界观推向了不同于以往科幻类电影的高度。电影对于生命和时间的论述颇有深度，不过后期在战斗以及情节安排上略显急促，有些发力过猛。个人觉得这部片子长度设定在两个小时左右比较合理。影片想要传达给观众的东西很多，然而在人物性格的塑造上却没有花费太多精力，震撼的音效与配乐值得称赞。

看到编剧的精彩发挥，我觉得我脑子已经不够用了。大脑利用率上去之后，智力、记忆力之类的能力大幅提升，我倒是可以理解。能直接控制别人乃至控制电器，这是要闹哪样？就算是世界顶级电脑，要想控制这些起码也得联个网吧？看来我的脑子利用率远在这位编剧之下。

《超体》这种抛出问题让观众从头思考到结尾的手法个人还是比较欣赏的。一来是"人脑开发到极限会变成怎样"这个难题确实非常神乎，让人不由得开始认真对待这部电影；二来是即使电影的解释和表现方式开始变得荒诞无聊，你也还能继续琢磨这个问题。于是不知不觉间就看到了结局，出了电影院，心想"这电影拍得真烂"，但是还在纠结"如果我的大脑……"

所以对这个假设的重视程度基本就决定了观众对这部电影的评价，觉得人脑潜力无限的，很容易就能接受人变神、神造人等等巧妙构思，否则就还是会认为这片子纯粹就是在胡扯的基础上继续胡扯。不过个人倾向于接受这个假设，因为就算只能通过更强的脑使用率彻底了解自己的身体状况，也未尝不是美好的追求。最重要的是片中对人类进化的认识说服了我："人之所以为人，是因为他们会把知识传递下去。"这真是非常有启发性的废话！

港译"超能煞姬"的本片阵容班底的确不俗，因"奇遇"而获得超能力成为"龙傲天"的套路也为中国观众所熟悉（笑）。不过这片子装13装得略过，在娱乐片里讨论宇宙起源之类的问题实在不能忍，感觉和《超验骇客》一样白瞎了个好题材。当然，也可能是为"剪刀手"们所拖累，反正那几处毫不避讳的硬剪痕迹，比科幻概念中的硬伤更值得吐槽。

Email Time's Up：昨天一回家，老爸就开始说教了，说我在电脑里乱存东西。待我仔细一看，全是UCG副赠的光盘视频，71G……不知不觉就这么多了啊！各位小编，我想问下做为一个高中生，我能从哪方面获得日后成为一个游戏人的基础知识呢？

同学你竟然把光盘全都拷到电脑里面了吗？要是容量吃紧的话建议去咱们官方的网络视频播客看看，除了电影预告之外，现在每期的游戏光环基本都有上传啦。我看你对游戏这么有爱，已经是个游戏人了！

游戏知识哪家强？不如读本《游戏·人》。

你这广告太露骨了，好吧，其实《游戏·人》的主旨更多地还是跟喜欢游戏的朋友分享一些周边和业界故事，或许能让你对游戏更感兴趣，但是不一定能涉及到关于游戏开发之类的系统知识。要是想了解的恰恰是这方面的讯息，当然还是得看些游戏开发的专门书籍吧。

Email 放开那只皮卡丘：各位小编好，我居然发现现在我最喜欢的是UCG的读编往来和小编寄语版块……怎么破？顺便问下小编们，我是FF粉，听说明年有《FF零式》中文版时差点尖叫出来，因为以前没玩过PSP的《零式》，这次必须入。那我是现在入手PS4好呢，还是明年入手好，PS4会降价吗？（PS：我是为了一款我喜欢的游戏会去入主机的人）

PS4会不会降价我不知道，我只知道《FF零式HD》的中文版比日文版还早一天。

八老师开心吗！我们可以比11区友人早一天玩到《FF15》的试玩版哦！

听说《FF零式HD》里还有八老师最喜欢的《KH2》的罗克萨斯声优内山昂辉。

买买买，赶紧的。

有内山昂辉的不是手游的《FF AGITO》吗？本篇里他也出现了？

出现了……虽然没露脸而且只有不到五分钟的戏份。

……尽管如此还是买买买。

Email（ヽ_ノ）#：我是一个忠实的《轨迹》迷，追了《轨迹》10年了。像是在追一部长片番一样，每一部都带给我不一样的感动。现在"《轨迹》系列"走过了10周年，但现在看到网上很多人在骂《闪轨1》和《2》的剧情。说这不好、说那不好。其实我觉得每个人的观点都不一样，比如说我吧，我其实就是为了《闪轨》才入的PSV。想想当时玩了二周把《闪1》给白金了就觉得自己很有成就感。在《闪1》中Falcon用系列的委托任务和特别实践以一群来自帝国各地不同身分的学生视角告诉了我们埃雷波尼亚帝国的矛盾所在，但我觉得《闪1》的精髓是在Ⅶ班的每个人都有属于自己不同的故事和每一位Ⅶ班学员的羁绊上，开始每一个人都不接纳他人，但到后来经过一系列的事件，每个人都心灵相通，每个人都可以自豪地说："Ⅶ班是最棒的一班。"当玩到这里时我眼眶一热。到最后他们每一个人为了让黎恩脱离，而且知道自己可能会就这样死去也要让黎恩离去，看到当时听着黎恩最后的怒吼的Ⅶ班每个人脸上的义无反顾时，我整个人在房间里差点哭了出来。我想在《闪1》中Falcon可能更多的告诉我们人和人之间的羁绊的力量。不好意思写着写着话有点多了，但这就是我在通了《闪1》后最大的感触，谢谢。



去年通完《闪轨1》时的第一感觉就是"这还是我知道的那个《轨迹》"，不过因为结局把我伤到了的原因直到今年给中文版《闪轨1》写攻略之前都没碰二周目，在通了《闪轨2》之后被再次剧情伤到才慢悠悠地开始《闪轨1》三周目的白（治）金（愈）之旅。由于说太多会涉及到剧透所以关于《闪轨2》我也没法说什么。关于游戏评价，只能说这些都是玩家的主观判断，既然你喜欢这个游戏的话，就安安分分继续支持下去吧。

微信 漫漫鱼慢慢游：小编好，我来自北京，这是公主坟苏宁电器的XOne专卖，现在国行第二批上市游戏为12月17号！一下10款游戏同步上市！具体有什么店员还不清楚，实体还是数字也没有明确！咱们玩家都可以关注一下啊！

这是内幕吗？好像还没有听到过相关的消息呢！

唉，希望不是10款凑数的游戏，国行现在还是缺少一些核心向大作。

不管真假，国行主机确实要好好发力了，别让购买了主机的用户拿着饭碗没饭。

游戏机实用技术网络视频有奖大调查中奖名单

远山 キンジ
再生の力
卢剑辉
天使之羽
楚伟国



奖品为ACG工作室推出的"我爱游戏"主题T恤1件。T恤的五种款式与型号可以在 http://www.acgbook.com/ 进行查询。

网络视频问卷的调查结果将在不久之后择日公开，尽请期待。

Email 再生の力：我认为网络视频可以发布那些时效性强的内容，如游戏新闻、企业动态、近期活动、小编互动等，其中有些内容翻译即可，不用剪辑，比较快捷；而光盘可以收录通过编辑剪辑整理过的内容可以放在光盘中，如视频攻略、游戏OST、热血最强等。

目前我们走的其实也是这个路线，如果大家有关注我们的视频频道，应该会看到其实几乎每天都会更新内容，有不少就是纯粹在简单翻译和剪辑后就转过来的，而光盘上也会一如既往地推出各种原创内容。不过因为这两者其实都是视频组同事们的工作内容，而且光盘内容也会上传网络上，所以我们没有把两者区分得这么开，各种精彩而有深度的网络视频内容也会定期推出，请大家多多关注哦。

Email liziwing：编辑部真是一个可怕的地方，堕入此门者，无论是妹子还是汉子，都只能以萝莉洋装作为终极服饰吗？（SOLA、软软冰、Ladybread……）难道是因为编辑部充满着"腐"能量所致？唉，好好的一群人……对此，八老师，您怎么看^_^？

等、等一下，在发表看法前我想问，为什么洋装会跟"腐"画上等号@_@？

所以这位读者的意思是因为编辑部内充满"腐"能量，剩下不太腐的小编们为了平衡业界只得改穿洋装……细思恐极！

这都是什么鬼哦！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





TGS会场限定文件夹4个
TGS会场限定垫板3个

352 期奖品

大奖：天闻角川提供《刀剑神域》抱枕 2 个
天闻角川提供《刀剑神域》钥匙扣 10 个

大奖得主：

高威 桂林市　　费思超 乌海市

钥匙扣得主：

侯皓曦 山东省
黄少伟 广东省
季　洋 北京市
龚鹤建 江苏省
刘子洋 山西省
王晓峰 天津市
UCG 读者comptjkl@126.com
SecondSkin
无能为力 囧
ps3xbox21983

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 索尼魅力秀的报道是本期杂志的看点之一，你对国行 PS 系主机有什么样的看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 12 月 6 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价 35 元。《XOne 专辑》第 1 辑，定价 35 元

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、358 期，定价 14 元 / 期。总第 352 期特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。216、219 辑，定价 14 元。217、218 辑，定价 19.8 元

《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 77、83 辑，定价 18 元。

《3DS 专辑》：VOL.8；VOL.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.9；定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6；定价 28 元；VOL.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价 68 元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6、定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；
《街头霸王幻影珍藏》，定价 25 元；
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79、84-87、96 期，定价 22 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

乐小游

本期个人签名
把买屈卡的钱花在 XOne 上,果然我生来就是玩主机的。



【手办】虽然一直喜爱日式动漫,但却很少将钱花到购买手办上。印象当中唯一花钱的就是麦当劳买套餐附带的海贼王手办,一口气买了艾斯和红发两个人,当时还觉得有些多余。不过看到同事们办公桌上各种小则数百,多则上千的大厂手办后,逐渐勾起了购买的欲望。趁着闲暇时间到处逛论坛寻找起来,当看到 POP 最新推出的艾斯后顿时不淡定了,这帅气的造型简直不能忍啊。立刻打开某宝的高人气店铺进行预定,无独有偶。心满预订完了再随便看看,发现店里还有我最爱的三井手办预定链接,发售时间还早于艾斯,索性立刻付了定金。从此小游便踏上了购买手办这条不归路。

【白机】看到上期伽蓝的小编寄语中提到有些人偏执于白色主机,好吧,我承认他说的就是小游(笑)。由于从很早的时候就对白色机器有着特别的好感,就连小学时候买的 GBA 也是白色的。之后每次购买主机都尽量等白色,就算首发没有白色也会等之后出了再卖掉手上的来换,一来二去浪费了不少钱,但自己还蛮乐在其中的。最近也是趁着白色 Xbox One 的同捆发售,第一次购买了微软主机。然后越看手上黑色的 PS4 越不顺眼,心想找个时机给他换了。正巧亲戚家的表弟问到购买 PS4 的途径时,我就索性做个顺水人情把买了不久的 PS4 送给他。然后欢欢喜喜地等着假期去香港购买穿着白衣的四公主,想想还有些小激动呢。



◀人生第一个手办献给我最爱的偶像——三井寿。

稀饭

本期个人签名
在两个睡得饱饱的周末之后,心底最后一丝阴云似乎也消失了——我还真好伺候……

【游】同一个时间段里有《日暮城狂欢》和《使命召唤 先进战争》两款正 GAME 轮流登场还真是让人有点应接不暇,而且下半月还有《光之世纪宗教审判》要玩,这个 11 月肯定是会充实到爆了。

【剧】虽然我对《神盾局特工》发展从来不算特别满意,但最近两集有阿德琳妮·帕里奇扮演的"仿声鸟"登场,去当卧底的西蒙斯特工也回归了,还算是颇有意思,不过或许是常规演员太多,操着一口英伦腔谐星味十足的亨特竟然就要离开了,有点鱼与熊掌不可兼得的遗憾。



【书】偶然得到了某购书网站的 300 元礼券,兴匆匆地充进自己的账户当中,想要来买一番,没想到使用充值的钱需要手机验证,而我注册账号的手机号码早就停用了,而更改手机号码需要邮箱验证,邮箱的密码也早被我忘清光了,于是,这 300 元就这么只能烂在账号里了,简直欲哭无泪啊魂淡!

【番】听说动画播出了,我就赶紧补上了《七大罪》的漫画,准备剧透其他人(误)。故事前期发展和一些搞笑的桥段还是蛮不错的,但剧情发展到去王都救人之后莫名其妙地整个架构都崩盘了,各种浪费伏笔而且生硬的神发展都跑出来了,所以追上目前进度后果断弃到一边去了,不知道动画会不会延续这个发展,对此我只能和正在追这部新番的读者们说一句:保重!

纱迦

本期个人签名
多喝水是个好习惯!



★我是一个坚定的 XP 党,不过最近还是忍不住升到了 Win 7,目前正在适应中。最不能忍受的是输入法,我用的输入法是快乐两笔,结果不支持 Win 7,只能用相近的超强两笔。两者 95% 通用,但剩下的 5% 很麻烦,特别是很多特殊字符和标点符号的输入方法不共通。总之慢慢改习惯吧!

★用了一段时间的 CHROME 浏览器,结果发现实在太占用内存,完全搞不懂为什么这么多人说 CHROME 好。果断改用 FIREFOX,顿时感到连工作效率都上升了。

★ Win 8 的《扫雷》有个成就要打一年才能解除。该成就要求拿到 12 个月际铜挑战,我是从今年 2 月开始做的,结果 10 月居然忘了,这下要等到明年 2 月才能拿到成就了。不过虽然听起来很折腾,但游戏本身很不错,而且我也很享受这种过程。

★小时候喜欢阴天,特别是雨天。不过最近每天睁眼拉开窗帘,只要看不到灿烂的阳光就觉得好郁闷,不知是什么情况?

梦叶

本期个人签名
《COD》网络要给力啊!!



"唉~小编啊~好想成为小编啊~""PIA!"(被主编一巴掌糊脸)主编:"你现在已经是小编啦混蛋!给我清醒点啊!"

大家好! (流鼻血 ing)我是新人梦叶!在编辑部有着"一切的悲伤、大河马、胯下杀手、** 真饭、传说中的真猎人"等称号,拥有各占 1/4 的视频组和 UCG 小编血统(剩下的 2/4 为网络组),主要担任网络编辑和视频翻译等工作,如今竟然会拥有自己的小编形象什么的…好像做梦一样啊~(被之妄呆)主编:"PIA!"本人基本上除了回合制 RPG 和恋爱养成类绝缘以外,其他类型的游戏基本都有涉猎,不过个人更加喜欢动作性强的游戏。动漫方面随时紧跟新番(漫画原作优先),最近在跟的有《七原罪》《巴哈姆特之怒》《FSN UBW》《刀剑神域 SE2》《绿林女儿》,美剧方面就追了一部《大爆炸》,来了编辑部后还入了超可动玩具的坑,今后有机会再晒给大家,总之!请多多指教!

八重樱

本期个人签名
听说吴彦祖要演古尔丹……?



★最近日元汇率再创新低,总觉得必须要做点什么。但是说实话,日元持续走低未必是什么好事,因为物价势必要跟着上涨,就拿手办模型来说,3、4 年前,开价 1 万日元以上的模型都是极少数,而现在,随随便便一个普通造型的手办也敢定价 1 万 + 了,造型精微独特一点的,上 2 万日元都有可能。加上日本的税也在上涨,明年估计要涨到 10%,这么一算下来,就算汇率降下来了,玩家们花的钱其实也没少多少,甚至反而更多,真是悲伤。

☆被微博上的小伙伴们安利了一部国产抗日电视剧《红色》。本来我对国产抗日剧的印象只停留在"手撕鬼子"的层面,所以对这种题材多少有点抵触,不过几集看下来确实大大出乎意料地好看,男主角身怀绝技却只希望过普通人的平凡生活,无论是正派角色还是反派人物都塑造得有血有肉,剧中没什么主旋律色彩,但无数小细节都可以感动人。台词写得更是绝妙,明明没在搞笑却有着喷饭的效果,绝对值得一看哦!

宇宙人

本期个人签名
是时候该消化一下书柜里的存货了。

★前段时间抽空玩了一下《弹丸论破》然后打完了第一章，结果没几天一个基友截图吐槽我序章和第一章的奖杯取得时间隔了足足10个月！实在是可喜可贺的再开啊，按照这个进度，我到底能在PSV活着的时候读完整个游戏吗！

☆《Rewrite》的千早线里有这么一句台词："武士是为自己而死的人，而骑士是为她人而死的人。"最近对这句话颇有感触，曾经我很想当一名"骑士"，但后来发现自己自始至终只是一个"武士"。不过回头想想，当"骑士"也要看是为什么人和做了什么，因为现在有个更通俗的词来形容某些跟"骑士"很像，自认"骑士"但本质上又有差别的生物——其名为"炮精"。这么听起来当"武士"也不赖嘛。好了，瞎话说完，祝大家11.11快乐。

初心者

本期个人签名
《Legal High》要出SP了，顺势来个第三季吧！

最近升级了PS4的2.0系统，结果在登陆PSN的时候就中招了，好几天都没办法连上网络和商店，虽然机器升级后还是在吃尘，但不得不说这真是没有国行的一个致命伤，三天两头就网络抽风，实在扫兴！所以如果对国行感兴趣的话，单凭网络服务及格这一点，应该就足以说服自己掏钱支持了。

还在想这次的ND会不会又丢几个新的重磅炸弹，结果只是放出复刻作品和令人发指的硬件DLC。不过《异度之刃X》和《Splatoon》竟然在春季就要发售了，像这种公布之后宣传一年半载就开卖的做法确实值得点赞，至少厂商的姿态会让你感到是一种信心十足的厚积薄发，而不是提前N年画个大饼只想吊你胃口。顺带一提，泽野弘之这次给《异度之刃X》配乐，这阵子热门新番总是少不了他的份儿，于是听起来就有种强烈的审美疲劳，似乎他的个人风格太容易辨认也不是件好事……

哪尼

本期个人签名
欲望无穷大

◆在香港的街机厅里玩到了《Groove Coaster》的街机版，虽然谱面的表现形式和iOS版几乎一样，但体验上却有很大的不同，比想象中要有趣得多，尤其是超大的屏幕冲击力十足！左右控制器可以按下，也可以360度滑动，不仅完美取代了触屏上的各种操作，还衍生出了左右手朝不同方向滑动这样的谱面，相当新颖。只不过以操作强度来看，让人多少有点担心那俩控制器的寿命。由于时间不多只是粗略地玩了几盘，目测曲目方面比iOS版多了些《东方》的歌曲，并且提供了更高的难度，下次过去一定要办张卡好好玩一玩。



◆《DQ无双》的限定版PS4主机比预想中要早发售许多，虽说不是DQ粉丝，不过银色主机实在深得我心，索性也就预定了一台。不过仔细想想实在有点佩服SE，这游戏还没发售就把钱给赚了，真是妙招。

胜负师

本期个人签名
完美的一天要坚持到最后一分钟！

【铀】我的第二个18岁生日（18×2）是在UCG过的第十三个生日。怎么说呢？感慨变淡了，斗志心变浓了吧。

【金】终于又到了玩家们期待已久的年末大作期了，下期的攻略特刊目标是尽量让不同游戏的支持者都能"一本在手，天下我有"。而UCG直播的游戏题材也异常丰富，人手不足的情况越发明显，真让人又喜又有忧啊！

【银】有人问我打那么多游戏，拿那么多奖杯有什么意义？我静下来思考了一下，除了工作需要的那一部分，还真没有什么特别的意义。但没有意义的事就不值得做吗？都有汽车飞机了，人类为什么还在纠结百米赛跑提升那0.01秒？意义从来就是需要赋予的。

【铜】小胜有个好朋友总是叫他"老大"，我很纳闷，就问他：我儿子个头比你小，你为什么反而叫他"老大"？他说之前让小胜当"老二、老三"来着，可小胜哭闹个不停，他就把老大的位置让了出来，为的是能让小伙伴们一起开心地玩耍。听了这番话，真让我这个老胜脸上一阵发烧。

秋沙雨

本期个人签名
失った悲しみを、守られたほこりに変えればいい。自分を守ってくれた命には意味があったと、お前の生き方で証明するのだ。

●今年的11月1日是《无尽传说2》发售2周年纪念日，到了11月1日当天时才切身的感觉到"这两年没有《传说》的正统作"，然后就陷入了心灵空虚的状态。今年就只有一部《世界传说 梦幻同盟》，虽然有全语音是挺不错的，但是我还是想玩LMBS系统的《传说》，毕竟当年《传说》首先吸引住我的不是角色或剧情，而是它那LMBS系统。一想到还要再坚持两个月就有些鸭梨山大。

○最近自从迷上了在Book Walker买电子书之后就有些一发不可收拾的倾向，不过在Book Walker买书有个比较麻烦的问题就是它的很多书都是需要用日本IP才能够购买。轻小说和漫画就算了，问题是我看上的基本Fami通出版的攻略本和设定集也是这样，想到11月15日开始配信的《闪之轨迹Ⅱ》那字典厚度的攻略本我就头疼。

伽蓝

本期个人签名
改造了一下客厅布局，感觉凭空多出了10平！

《日暮城狂欢》真是一个好游戏，已经很久没有一个游戏让我感觉如此的欢乐，但网上不少玩家对于本作的评论都是"可惜是XOne独占"，我觉得为了本作买XOne也真不亏，乐小游就是一个鲜活的例子。

暴雪嘉年华今年的信息量真大，《炉石传说》新资料片、《魔兽世界》6.0国服时间、《暗黑破坏神3》新赛季前瞻，加上脱胎于泰坦的新作《守望先锋》公布，即使我这样一个暴雪伪也难掩兴奋之情。而最让人津津乐道的莫过于《魔兽世界》真人电影的详细信息发布，一些定妆照对游戏的还原度真是超出我的想象，但"狗二蛋"选角吴彦祖就真的是……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.11.13-2014.03.26

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

踏入 11 月，相信各位主机玩家的惟一感觉就是“玩不过来”，紧跟一年一度的《COD》之后的，有《刺客信条 大革命》《孤岛惊魂 4》这样的大作，就算全部买买，时间也根本不够用！而近日新一轮的任天堂直面会中，老任火力全开公开了大量自家平台的游戏新情报，其中有像《塞尔达传说 梅祖拉的面具》这样初次公开的新作，也有像《异度之刃 X》、《油彩军团》这样让粉丝期待已久的作品，不过这些作品发售日均尚未确定，玩家恐怕还要等上好一段时间。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	动作	中文版
18 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	仮面ライダ－サモンライド	NBGI	动作	日版
11 日	第一神拳 The Fighting	はじめの一歩 THE FIGHTING	NBGI	动作	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信长の野望・创造 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
18 日	哥斯拉	ゴジラ	BNGI	动作	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカ－2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズ 闇竜と世界樹の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの場所	SEGA	动作冒险	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	中文版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信长の野望・创造 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
6 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズ 闇竜と世界樹の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの場所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
19 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジ－零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の選择－	MarvelousAQL	动作	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	梦幻之星 新星	Phantasy Star Nova	SEGA	动作	日版
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト／ホロウ アタラクシア	角川 Games	文字冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
11 日	地球防卫军 携带版 V2	地球防卫军 2 ポ－タブル V2	D3 PUBLISHER	动作射击	日版
18 日	神次次元游戏 海王星 重生 3 V 世纪	神次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re；Birth3 V CENTURY	Compile Heart	角色扮演	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカ－2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	艾斯卡＆罗吉的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジ－のアトリエ Plus －黄昏の空の錬金術士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 －黑の宫殿－	EXPERIENCE	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
19 日	噬神者 狂怒解放	ゴッドイ－タ－2 レイジバ－スト	BNGI	动作	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・ア－ス マインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
2015 年 3 月					
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の選择－	MarvelousAQL	动作	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 3 月					
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
19 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	海贼王 超伟大之战 X	ワンピース 超グランドバトル X	BNGI	动作	日版
20 日	藤子·F·不二雄角色大集合！SF嘀嗒派对！	藤子・F・不二雄キャラクターズ大集合！SFドタバタパーティー!!	BNGI	动作	日版
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスター オメガルビー	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスター アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	英雄银行 2	ヒーローバンク 2	SEGA	角色扮演	日版
27 日	新・世界树迷宫 2 巨龙骑士	新・世界樹の迷宮 2 ファフニールの騎士	Atlus	角色扮演	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	戦国無双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
4 日	进击的巨人 人类最后之翼 CHAIN	進撃の巨人 - 人類最後の翼 - CHAIN	Spike Chunsoft	动作	日版
13 日	妖怪手表 2 真打	妖怪ウォッチ 2 真打	Level 5	角色扮演	日版
18 日	最终幻想 冒险者	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ	Square Enix	动作角色扮演	日版
18 日	索尼克 音爆	ソニックトゥーン	SEGA	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	角色扮演	日版
29 日	皇牌空战 3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル+	BNGI	射击	日版
1 月内	喧哗番长 6 魂与血	喧嘩番長 6 ～ソウル&ブラッド～	Spike Chunsoft	动作	日版
2015 年 2 月					
5 日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
2015 年					
春季	塞尔达传说 梅祖拉的面具	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D	Nintendo	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
18 日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
20 日	藤子·F·不二雄角色大集合！SF嘀嗒派对！	藤子・F・不二雄キャラクターズ大集合！SFドタバタパーティー!!	BNGI	动作	日版
20 日	太鼓之达人 豪华盛宴	太鼓の達人 特盛り	NBGI	音乐	日版
21 日	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	Super Smash Bros. for Wii U	Nintendo	动作	美版
2014 年 12 月					
4 日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	仮面ライダー サモンライド	NBGI	动作	日版
6 日	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版
18 日	索尼克 音爆	ソニックトゥーン 太古の秘宝	SEGA	动作	日版
2015 年					
春季	异度之刃 X	ゼノブレイドクロス	Nintendo	角色扮演	日版
春季	油彩军团	スプラトゥーン	Nintendo	动作射击	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 1 月					
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版

11.13 刺客信条 大革命

攻略预定

多机种 | 动作冒险 | Ubisoft | 对应机种为 PS4、XOne | 期待度 A



这次刺客们活跃的舞台转移到了欧洲西部国土面积最大的法国，以大革命为时代背景的本作借助次世代主机强大的图像引擎，将带给玩家们崭新的暗杀体验。主角名为“亚诺”，在日耳曼人的话语里译为展翅翱翔的雄鹰，这也和自由不羁的刺客形象相得益彰。从大量的宣传影像中能够得知，多人合作模式将会是这次的重头戏。玩家们要通过默契的配合直捣黄龙，最终取下敌人首级。经典的庄园建设系统将会回归，而加入了系列剧本中一直没有着重描写的“爱情”部分后，势必会为本作增添几分温暖。

11.18 龙之世纪 宗教审判

攻略预定

多机种 | 角色扮演 | EA | 对应机种为 PS3、PS4、X360、XOne | 期待度 A



《龙之世纪 宗教审判》再一次把玩家们带回德达斯大陆，这一次，玩家扮演的会是在一场可怕灾难中的惟一幸存者，打破幽幕限制入侵凡世的恶魔在大陆上肆虐，惟有这位幸存者掌握着拯救世界的关键。在游戏中玩家将扮演审判者重建宗教审判所，消除乱战与内斗，将秩序带到陷入混乱的世间，并依靠着自己的力量关闭出现在天空之上的幽痕，阻止恶魔的继续入侵。游戏新增了坤拿利人作为主角可选种族，增添了充满合作乐趣的网战模式，还将登陆次世代平台，带给玩家耳目一新的游戏体验。

11.18 孤岛惊魂 4

攻略预定

多机种 | 主视角射击 | Ubisoft | 对应机种为 PS3、PS4、X360、XOne | 期待度 A



《孤岛惊魂 4》由 Ubisoft 蒙特利尔工作室开发，本作的舞台定于名为 Kyrat 这个美丽而又危险四伏的喜马拉雅山区，在这个与世隔绝的地方，名为贝根·明的暴君试图在此处占地为王，玩家将扮演名为艾杰·格尔的男子，参与到一场推翻贝根·明的战争之中。在本作中玩家可以选用多种武器以及载具，同时还可以与危险的野生动物为伴一同战斗。游戏的一大亮点，就是流程中可以通过“雇佣佣兵”的方式，邀请朋友或是电脑 NPC 在游戏世界一同冒险，探索无限的可能。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人4G 76
海贼王 超伟大之战X 光盘
皇牌空战 3D 纵横火网 加强版 5
罗罗娜的工作室（暂名） 5
塞尔达传说 梅祖拉的假面3D 4
失落的英雄2 4
世界传说 梦幻同盟 96

PS3

边境之地 前续 44
孤岛惊魂4 光盘
龙之世纪 宗教审判 22
龙珠 超宇宙 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 先进战争 13 33
世界足球 胜利十一人2015 光盘
邪恶深处 71
真・三国无双7 帝国 光盘
最终幻想ⅩⅣ 苍天的伊修加德 光盘

PS4

飙酷车神 光盘
刺客信条 大革命 光盘
孤岛惊魂4 光盘
龙之世纪 宗教审判 22
龙珠 超宇宙 光盘
使命召唤 先进战争 13 33
世界足球 胜利十一人2015 光盘
巫师3 狂猎 光盘
邪恶深处 71
御姐武戏Z2 混沌 13
原始虐杀 灭绝 5
真・三国无双7 帝国 光盘
最终幻想ⅩⅣ 苍天的伊修加德 光盘

PSV

风雨来记3 4
光电战机 5
数码宝贝物语 网络侦探 19

Wii U

任天堂全明星大乱斗 for Wii U 16

X360

边境之地 前续 44
飙酷车神 光盘
孤岛惊魂4 光盘
龙之世纪 宗教审判 22
龙珠 超宇宙 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 先进战争 13 33
世界足球 胜利十一人2015 光盘
邪恶深处 71

Xbox One

飙酷车神 光盘
刺客信条 大革命 光盘
孤岛惊魂4 光盘
健身趣 光盘
龙之世纪 宗教审判 22
龙珠 超宇宙 光盘
日暮城狂欢 13 58
使命召唤 先进战争 13 33
世界足球 胜利十一人2015 光盘
巫师3 狂猎 光盘
邪恶深处 71
真・三国无双7 帝国 光盘



《日暮城狂欢》、《怪物猎人 4G》等视频黄金眼热映中！
《最上游》等更多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



2014索尼魅力赏全记录



《日暮城狂欢》游戏黄金眼



《怪物猎人4G》游戏黄金眼



《使命召唤 先进战争》真人宣传片

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG
2014索尼魅力赏
全记录

《日暮城狂欢》
游戏黄金眼

《怪物猎人4G》
游戏黄金眼

《未知海域 伏击遭遇》
粉丝同人短片

《使命召唤 先进战争》
真人宣传片

新作影像集锦

巫师 3 狂猎
孤岛惊魂 4
刺客信条 大革命
生化危机 HD 重制版
真・三国无双 7 帝国
飙酷车神
海贼王 超伟大之战 X
龙珠 超宇宙
世界足球 胜利十一人 2015
健身趣
最终幻想ⅩⅣ 苍天的伊修加德

电影前线

复仇者联盟 2 奥创纪元
速度与激情 7
小熊帕丁顿
小黄人

ENDING SONG

《我的战争》
“The Things That Take Us Back”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________

收藏日期 ______________

刺客信条 叛变

Assassin's Creed:Rogue

机种：PS3/Xbox360
类型：动作冒险
发行商：Ubisoft
发售日：2014 年 11 月 11 日



潜伏于刺客之中的“刺客杀手”
“七年战争”水面下的灰色之影

华美壮丽的舞台
惊现万分的背叛
为玩家们讲述属于刺客教团背叛者的灰色故事

网购优惠大爆发

1. 快递费仅2元
满28快递包邮发圆通

ucg.cn、ACG工作室淘宝店、UCG口袋微店均参与此活动。

2. 订阅杂志每期发快递

订阅《游戏机实用技术》全年，每期以超低价发快递。

订阅《模魂志》《掌机王 SP》《口袋玩家》可灵活选择订季度、半年、全年，每期发快递，而且快递包邮哦亲！

ucg.cn 和 UCG 口袋微店参与此订阅活动，默认发圆通快递

游戏机实用技术官网
www.ucg.cn

UCG口袋微店
vd.ucg.cn

ACG淘宝店
www.acgbook.com

UCG电子版

《游戏机实用技术》
电子版仅9.8元起
支持所有流行的支付方式

还有更多其他书刊电子版
《掌机王》、《游戏·人》、《XBOX ONE专辑》、
《PS4 专辑》、《PS3 专辑》、《PSV 专辑》、
《XBOX 360专辑》等

支持所有流行平台
PC、iPhone、iPad、Android手机及平板、
Kindle、iRiver Story、SONY Reader、
Nook等

ucg.dooland.com

ucgbook.dooland.com

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

11月游戏旺季巅峰盛宴
海量攻略内容重磅呈现

游戏机实用技术 Tot.359
2014年12A 176页+HD影像光盘

冬季攻略特刊

育碧王牌系列新作
《刺客信条 大革命》、《刺客信条 叛变》
次世代与本世代平台双重出击

2014年最后美式RPG巨作
《龙之世纪 宗教审判》

经典沙箱主视角射击系列全新作
《孤岛惊魂4》

融合无双与策略经营之新高峰
《真·三国无双7 帝国》

游戏2.0理念最新力作
《小小大星球3》

2014年度 TV GAME 大赏
开始启动

12月初 全国上市



口袋玩家 Vol.83

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

特别企划
前哨战！《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》
售前特报
游戏即将到来前，收集整理全部已有消息，
为超详尽攻略做最大预热！

专题企划
口袋世界丛林法则
《口袋妖怪》生态系统漫谈·森林篇
这辑来介绍孕育万物的大森林中
口袋妖怪生态系统！

口袋漫画
Pokemew 青之救助队
破碎圣钻
从珠光宝气到满目疮痍，从古拉顿到基加迪
的君主更迭，地底国的秘密逐渐揭开……

研究所
口袋妖怪详尽分析——从神篇（四）
本辑带来由库西、艾姆利特和阿库诺姆三个
湖神的详尽分析。

对战乐园
六世代PO战术讨论——又谈天气
基于天气系统被大大削弱的六世代系统，
以实战着手，再论天气战！

11月15日 全国上市

光盘收录：《Ω红宝石·α蓝宝石》最新预告集锦及《XY》、《AG》动画
精美赠品：《Ω红宝石·α蓝宝石》海报+火耳狐纸模